4

ANNO 2
NUMERO 4
GENNAIO 1992
LIRE 4000

CONSOLE MANIA

NINTENDO

NES
GAME BOY
SUPER FAMICOM

SEGA

MASTER SYSTEM
GAME GEAR
MEGA DRIVE

ATARI

LYNX
7800

OUTRUN EUROPA: L'INSEGUIMENTO DELL'ANNO

INIZIATE L'ANNO FUORI DI TESTA CON TOEJAM & EARL

WALT DISNEY COLPISCE ANCORA: ANCHE PAPERINO SUL MEGADRIVE

SEQUELE FAMOSE: CASTLEVANIA IV e WONDERBOY V

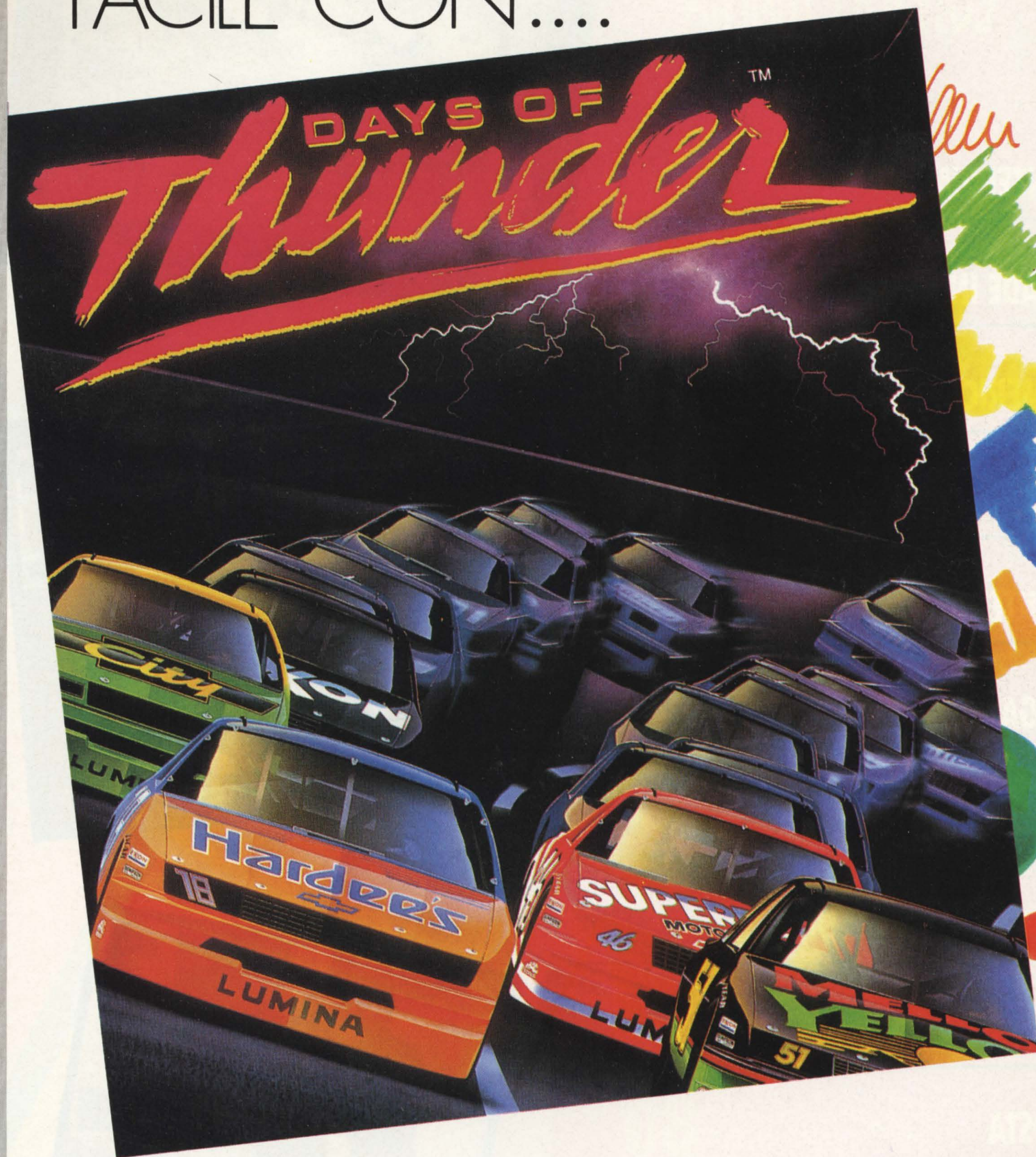
SPECIALE FOOTBALL AMERICANO
Joe Montana contro Mike Ditka

Spedizione in abbonamento postale gr. III/70

Nintendo®

GAME BOY™

GIOCARE E' PIÚ FACILE CON....

DAYS OF Thunder™

Scalda i motori e competi con i più grandi piloti di automobili da corsa sui circuiti più prestigiosi del mondo: DAYTONA BEACH, ATLANTA, PHOENIX e altri ancora. Stai all'erta perchè i tuoi sfidanti sapranno mettere a dura prova tutta la tua abilità di campione!

MINDSCAPE INC

TOYS® LEADER

È UN'ESCLUSIVA: LEADER DISTRIBUZIONE SRL - VIA MAZZINI 15 - 21020 CASCIAGO - VA - ITALY - TEL. 0332/212255 - FAX 0332/212433

IN QUESTO NUMERO DI CONSOLE MANIA

GLOSSARIO

Poiché pensiamo che molti di voi siano da pochissimo entrati nel mondo dei videogames, abbiamo voluto inserire in questa pagina un glossario dei termini più usati in questo campo, così potrete diventare subito anche voi veri e propri esperti. Abbiamo volutamente evitato di parlare dei generi dei giochi, che trovate descritti invece sotto ogni cartello della Segnaletica dei videogiochi di Console Mania.

Arcade = E' il nome che si dà sia ai coin-op, sia al genere di giochi che si trovano nelle sale.

Background = Il fondale di ogni gioco.

Blastare = E' il termine generalmente usato come sinonimo di "uccidere", "ammazzare", ecc.

Coin-op = Letteralmente "funzionante a gettoni" (coin operator). Si dice di qualsiasi videogioco che trovate nei bar o nelle sale giochi.

Parallasse, Parallattico = Si dice di scrolling che avviene su piani differenti, così da dare il senso di profondità. Per esempio su un fondale mentre vi spostate da destra a sinistra notate che le piante in primo piano si muovono molto veloci, le montagne in secondo piano sono un po' più lente e le nuvole in alto sono lentissime.

Scrolling = Il movimento del fondale di un gioco. Può essere orizzontale, verticale o multidirezionale (cioè sia orizzontale, sia verticale).

Sprite = Ogni oggetto o personaggio che possa essere spostato rispetto al fondale viene chiamato sprite. Gli sprite hanno una dimensione predefinita che dipende dalle capacità del computer (o console) e gli sprite molto grandi sono quindi formati da più sprite messi insieme.

Stage = E' sinonimo di "livello".

Tie-in = Genere di gioco ispirato alla trama di un film.

Vettoriale = E' un tipo di grafica a tre dimensioni creata utilizzando solo linee rette unite fra loro. Serve per rappresentare solidi tridimensionali che si muovono nello spazio in ogni direzione. E' particolare perché le varie posizioni che assumono gli oggetti vengono calcolate dal computer, e non disegnate dai programmatori che, una volta concepita la forma iniziale, non devono preoccuparsi dei vari cambiamenti in rapporto al movimento.

Editore: Xenia Edizioni S.r.l. - Via Dell'Annunciata, 31 - 20121 Milano * Direttore Responsabile: Roberto Ferri * Direttore Esecutivo: Stefano Gallarini * Capo Redattore: Alessandro Rossetto * Assistente alla Redazione: Gabriele Pasquali * Redattori: Alessandro Rossetto, Davide Corrado, Gabriele Pasquali, Giancarlo Calzetta, Paolo Besser, Piermarco Rosa, Stefano Gallarini, Stefano Giorgi. * Segretaria di Redazione: Roberta Zampieri * Videoimpaginazione elettronica e grafica: Carlo e Alessandra Gandolfi * Redazione: Xenia - Casella Postale 853 - 20101 Milano - Tel (02) 66.80.45.05 - Fax (02) 66.80.44.78 - Videotel Mailbox: 221707460 * Fotolito: Litomilano * Stampatore: Rotolito

SONO LE TRE... E TUTTO VA BENE

Ragazzi, ma qui non si finisce mai! Che ci volete fare, la Redazione produce, lavora, opera e, soprattutto, gioca anche alle tre del mattino... ma anche alle quattro, alle cinque, alle sei e alle sette. La colpa di essere rimasti a lavorare in Redazione fino alle cinque del mattino però stavolta è un po' anche mia. Perché? Semplice: ho deciso di portare in Redazione il mio lettore di videodischi da collegare all'Amiga così da poter giocare tutti insieme a Thayron's Quest, un'avventura animata interattiva piuttosto difficile, visto che dalle undici di sera alle due e mezza di notte, pur essendo in 6, non abbiamo risolto che un decimo del gioco. E cosa volete, un'immagine tira l'altra, un Marron Glacé tira l'altro (ingordi!), e noi abbiamo tirato le sei, perché si doveva lavorare... e se non avessi fatto perdere tutto quel tempo...
Il videodisco però mi ha fatto venire in mente le console, la nuova generazione di giochi, il CD, e ho pensato che stiamo arrivando a un grado di interattività veramente elevato. Ormai il joypad ci permette di fare quasi tutto quello che vogliamo, ci permette di saltare, correre, spostarci; e se qualcosa va male si può sempre ricominciare da capo.
Il gioco e la realtà quasi si fondono, in un connubio che aiuta i bambini a ragionare più in fretta e a vedere le situazioni sotto aspetti diversi prima di prendere una decisione. Noi ci siamo meravigliati con i laser game, 8 anni fa, ai tempi di Dragon's Lair, voi vi meravigliate davanti alle prodezze del Super Famicom o del Mega Drive, ma la sostanza non cambia: il video gioco ha sempre un fascino fortissimo, più forte di ogni altra realtà interattiva, perché permette di osservare le nostre mosse dall'esterno insegnandoci a essere giudici implacabili di noi stessi: una gran bella qualità che ci spinge anche a fare le sei del mattino ignari del tempo che passa. Beati quelli che giocano, come noi.

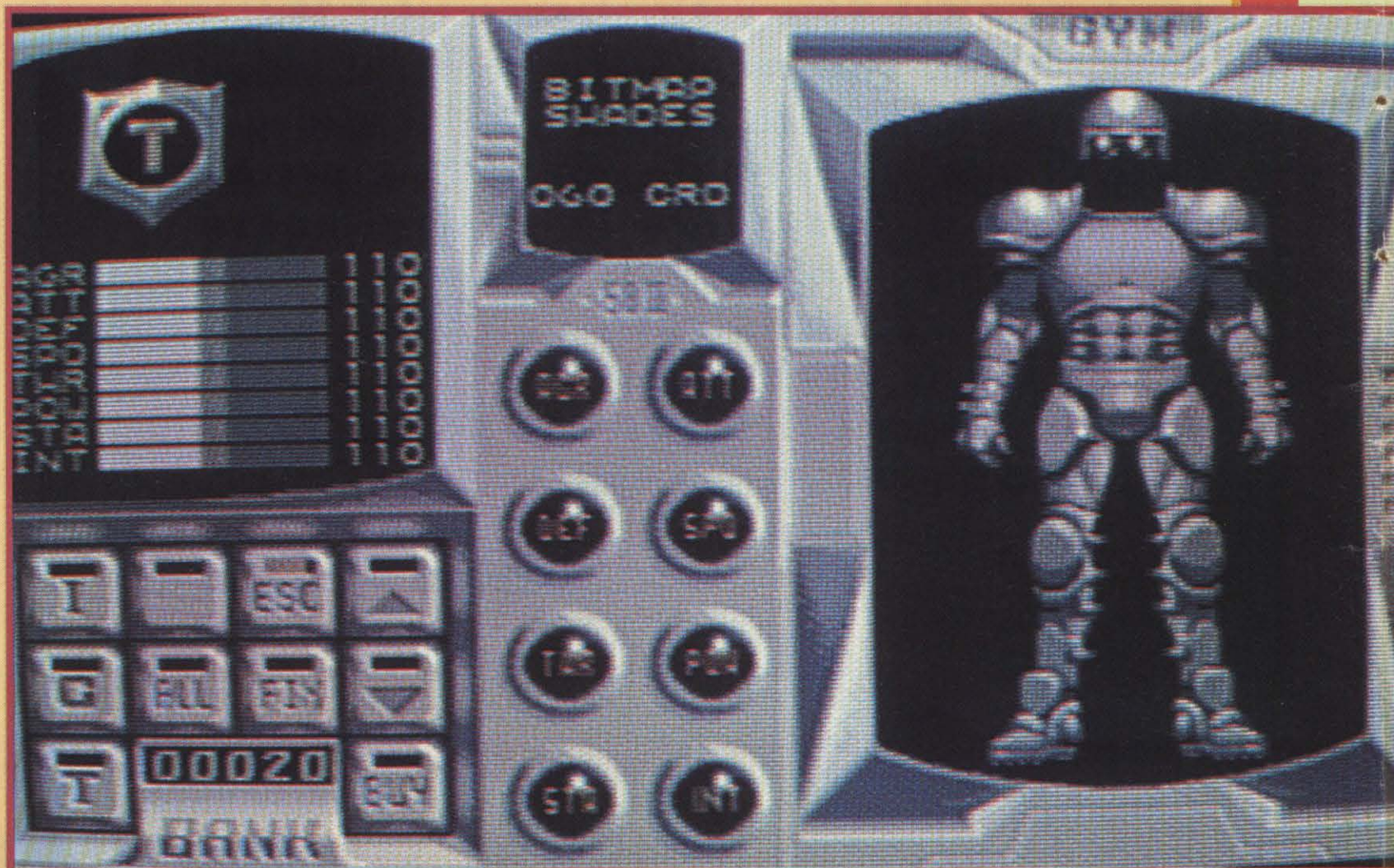
Stefano Gallarini

Console Mania

INDICE RECENSIONI

Lombarda, S.p.A. - Cernusco sul Naviglio (MI) * Concessionaria di Pubblicità: Spaziotre - Piazzale Archinto, 9 - 20159 Milano - Tel. (02) 688.27.08 - 668.00.246 * Distribuzione: ME.PE S.p.A. - Viale Famagosta, 75 - 20124 Milano * Pubblicazione mensile - Registr. Tribunale di Milano Nr. 660 del 21/9/1991 - Pubblicità inferiore al 70% *
Abbonamento a 11 numeri Lit. 35.000, arretrati il doppio del prezzo di copertina: solo con versamento sul c/c postale Nr. 19551209 intestato a Xenia Edizioni S.r.l. - Via Dell'Annunciata, 31 - 20121 Milano

IMAGEWORKS RADDOPPIA

La politica Imageworks nei confronti delle console Sega è di pubblicare ogni gioco in entrambi i formati, Megadrive e Master System, almeno nel prossimo periodo. Ci riferiamo a titoli come Xenon 2 recensito su questo stesso numero: non preoccupatevi, è in arrivo anche la versione Megadrive che promette di essere assolutamente identica all'originale su computer. Stesso discorso anche per gli altri titoli come Speedball 2, in uscita a Marzo per Megadrive, Predator e Back to the Future 3, con la sola eccezione di Back to the Future 2 che è uscito solo per Master System (per vostra fortuna, andate a leggervi la recensione).
Relativamente nuovo è Predator, anche se sono uscite diverse versioni per computer la versione per MD e MS è stata completamente rifatta. La trama del film la dovreste ricordare, il Predator, il cacciatore di uomini è tornato in città, una Los Angeles dilaniata da violenti scontri tra trafficanti di droga e voi nei panni di un poliziotto dovete cercare anzitutto di fermare gli scontri in città e poi cercare di convincere un simpatico alieno che non è bello strappare la spina dorsale ai passanti. La visuale del gioco è dall'alto, con il nostro poliziotto che tenta di salvare la popolazione di L.A. dagli artigli alieni, ostacolato da trafficanti di droghe assortite impegnati a farsi le sparatorie loro.

PRINCE OF PERSIA POLIGLOTTA

Game Boy, PC Engine, Master System, Megadrive. E queste nuove versioni Prince of Persia diventa uno dei giochi più girelloni e convertiti mai visti. Si tratta di un arcade adventure, semplice ma stupendamente animato (i movimenti dei personaggi sono digitalizzati) e incredibilmente accattivante nei suoi puzzle "arcade", già uscito per Amiga e PC ormai da tempo. Le versioni per computer riscossero un grande successo nonostante la grafica alquanto spartana, un gioco quindi ideale per le grandi doti di giocabilità del Game Boy, tra l'altro è incredibile come i piccoli personaggi siano definiti sullo schermo del Boy.
Un poco di grafica colorata e animazioni in più non faranno comunque certo male alla versione Pc Engine che può contare sul CD-Rom per le animazioni di fine livello e le musiche (anche se personalmente penso che un gioco come PoP sarebbe comodamente stato anche su una delle piccole Card dell'Engine).
Da segnalare per Gameboy anche la prossima uscita di quel Kick Off che sta al momento imperversando su tutte le console. La fedeltà al gioco originale sembra notevole anche se è stato ovviamente impossibile riportare anche sullo schermo del Boy lo schema con la posizione di tutti i giocatori. Speriamo che non influisca eccessivamente sulla giocabilità.

CAMERIERE, C'E' UN ALIENO NELLA MIA MINESTRA

La Mirrorsoft è riuscita ad accaparrarsi i diritti globali interplanetari per qualsiasi cosa che assomigli a una trasposizione digitale del film più atteso del prossimo anno, Alien 3 e possiamo garantirvi che intende sfruttarli bene.
La trama del film vede di nuovo Ripley a disinfestare qualche pianeta da presenze aliene (Giancarlo, presto scappa, sta arrivando anche qui! NdSG) ostacolata dal solito membro della compagnia che, non contentandosi dei disastri provocati nei primi due film, sta ancora tentando di catturare un esemplare alieno vivo. Il gioco sarà uno shoot 'em up a scrolling multidirezionale e sono assicurati una vasta gamma di equipaggiamenti come computers & Co., per aiutare Ripley a trovare gli alieni, e di armamenti, per devastarli. La notizia più incoraggiante è che a programmarlo saranno quei capoccioni della Probe, responsabili in passato di numerosi successoni di guida per diversi formati: chissà, forse è l'occasione giusta per vedere un alieno alla guida di una Testarossa (Magari al posto di Crissy, eh Max?NdSG). Aspettatevelo entro il '92 insieme al film.

MADE I

A.A.A. EROE AFFITTASI

Uno dei titoli più impressionanti (almeno dicono cosi dalle loro parti!) uscito ultimamente in Giappone per Megadrive è "Rent a Hero" (letteralmente "Affetta un eroe", o quasi NdSG)(...come del resto si "affettano" appartamenti, videocassette, CD, ecc. NdAlex) un titolo particolare che comprende caratteristiche di un gioco di ruolo e di un beat 'em up insieme.
Se i signori della Sega hanno gestito come si deve questi elementi come in Arcus Odyssey, il risultato potrebbe davvero essere stupefacente: per la prima volta i patiti dei picchia duro sarebbero uniti agli appassionati di ruolo... strana accoppiata!

F1 CIRCUS PER MEGADRIVE?

Vi piacerebbe, vero? Potete comunque consolarvi con questa simulazione di formula 1 su Megadrive: gli autori si sono ispirati abbastanza palesemente al gioco di corse più divertente in circolazione per console, il famoso F1 Circus '91 per PC Engine. La visuale è dall'alto, con tanto di fiammate della scocca alle alte velocità, e in generale lo stile grafico è molto simile. In compenso qui le curve non vengono segnalate qualche frazione di secondo prima della sterzata ma si può seguire la posizione della macchina sulla pianta del circuito, per fortuna.

DAHNA

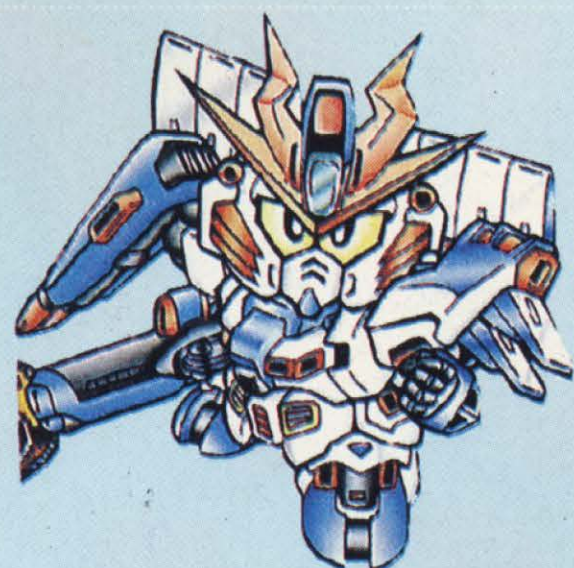
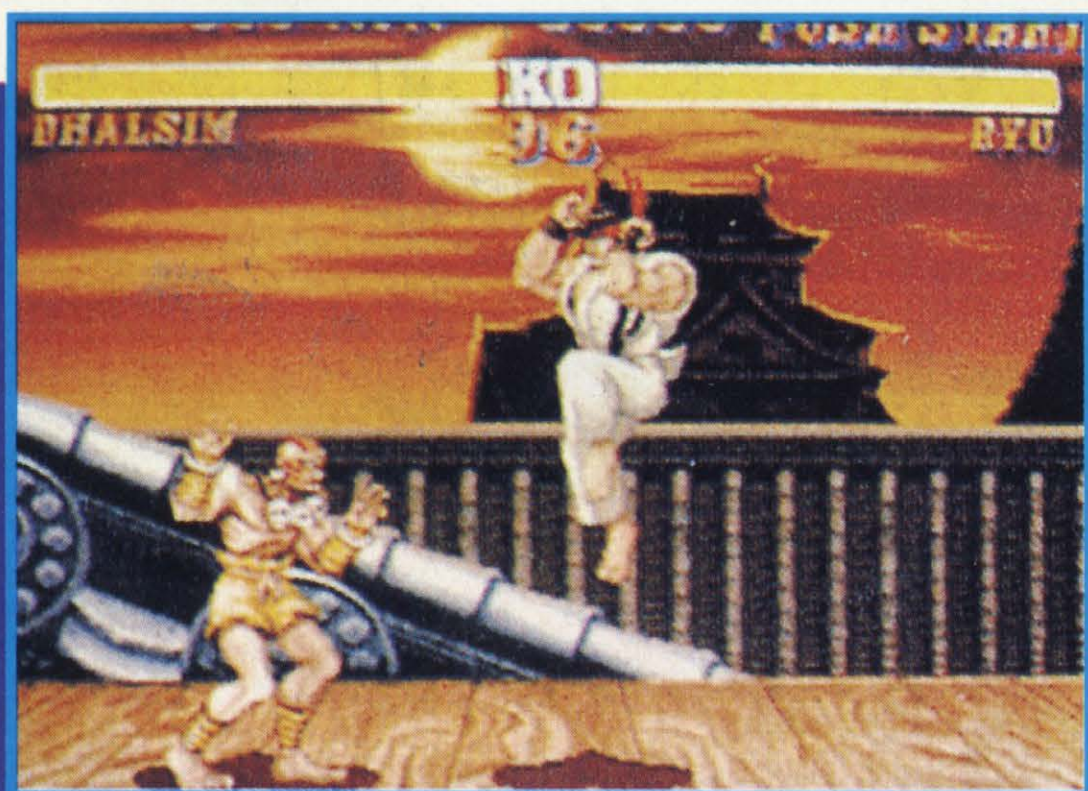
Insieme a Rent a Hero uno dei giochi "indispensabili" per Megadrive dovrebbe essere, stando alle voci che giungono dal lontano Giappone, questo picchiaduro. Prossimamente parallelamente naturalmente.

IL MIGLIOR SHOOT 'EM UP DI QUESTA PARTE DELL' UNIVERSO

Su Super Famicom si chiamerà Thunder Spirits, ma non lasciatevi ingannare, il marchietto 1990 Technosoft, parla chiaro: si tratta di Thunderforce III, uno dei migliori shoot 'em up mai usciti per Megadrive (e in assoluto per console). Viste le capacità per SF potrebbe sorgere qualche dubbio sulla velocità e sulla quantità di alieni su schermo; è appena uscito in Giappone, un giudizio definitivo quando (e se) arriverà dalle nostre parti.

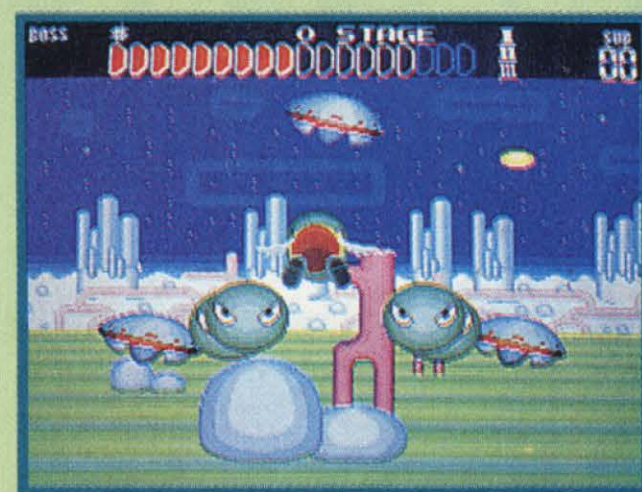
NIPPOFANTASY

E' insieme a Phantasy Star uno dei RPG "storici", insieme hanno tracciato la strada per un genere che da allora ha avuto crescente successo e diffusione, particolarmente in Giappone. Ys, dal primo episodio comparso su Master System, ha fatto molta strada passando ancora sul CD del PC Engine, sul Super Famicom e infine il terzo episodio, Wanderer from Ys, anche su Megadrive. Il gioco è praticamente identico alla versione SF, a parte la presentazione che non può certo contare sulle zoomate hardware di cui (per ora) solo il SF è capace, o sulle bellissime musiche della versione CD. Si tratta del classico arcade-RPG con visuale laterale, e in questo senso la Falcom è già una garanzia. Vista l'impostazione molto più occidentale del Megadrive, potevate aspettarvi tranquillamente qualche testo in inglese in più rispetto alla giapponesissima versione SF, e infatti ci sono perfino i menù in inglese. "Solo" tutti i dialoghi, la storia e qualsiasi altra cosa appaia sullo schermo è completamente in giapponese (in qualche dialetto di Hokkaido, probabilmente) quindi a meno che non sappiate cosa sia un Yoshiyuki Tomino (rigorosamente in Hiragana e Katakana) lasciate perdere, perché non è per ora prevista alcuna versione tradotta.

DIO MIO COME SONO CADUTO IN BASSO

Povero Gundam, cosa non gli fanno nel nome del successo. Non contenti di averlo ridotto al rango di un pupazzetto tondeggiante nelle innumerevoli versioni Super Deformed comparse su NES e Super Famicom, il nostro (mio) robot preferito è stato rivestito di corazze medioevaleggianti in un RPG fantasy (su SF) dallo stile molto simile a Phantasy Star, in cui le varie versioni del nostro Gundam combattono contro Zak, Dom, Gef & Co. deformati a fattezze di mostri fantasy (con discreti risultati a quanto pare). Quali nefandezze si compiono ogni giorno nel mondo nel nome degli SD!

INCREDIBILE, MA VERO!

So per certo che non ci crederete molto a quello che state per leggere, ma vi posso assicurare che non si tratta di uno scherzo.
Molte software house (circa 27!!!) hanno definito il Gigadrive (così è chiamato il complesso Mega-CD+Megadrive) il sistema ideale per la realizzazione dei più sofisticati coin-op; appena hanno saputo le diverse caratteristiche hardware della periferica si sono buttate a capofitto nella realizzazione di diverse conversioni da bar; provate ad immaginare il nome di una delle prime?
Non riuscite, vero? Beh, ve lo diciamo noi: si tratta di... STREET FIGHTER II (yeahh!).
Il gioco è in fase di programmazione, e si spera in un eccellente risultato viste le enormi potenzialità del "Gigadrive".
Chi tra voi ha venduto il Megadrive in fretta e furia perché si farneticava una prossima uscita di questo gioco per Super NES o CD del PC Engine?

CD-PC ENGINE

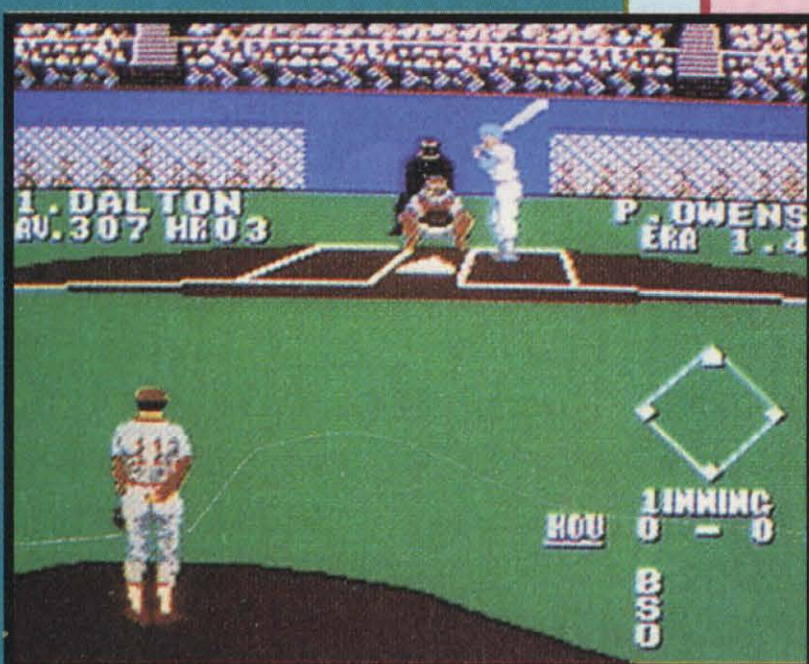
-Se pensavate che la grafica del Pc Engine fosse povera e inferiore rispetto ai suoi più recenti e celebrati colleghi dovrete ricredervi. Provate a dare un'occhiata a questo Super Schwarzschild, un gioco strategico di ambientazione spaziale che conta più che altro sull'abbondanza di schermate regalategli dal suo CD, naturalmente.

-Ne avevamo già parlato in una preview qualche mese fa. Fino a Fantasy Zone 1, 2 de Maze dovreste esserci arrivati più o meno tutti (e se non ve li ricordate non c'è problema, de Maze lo sento nominare adesso per la prima volta da Gabriele). Adesso la grande nuova: si tratta di una riedizione del primo Fantasy Zone! Niente paura, comunque, lo schema di gioco è radicalmente cambiato.

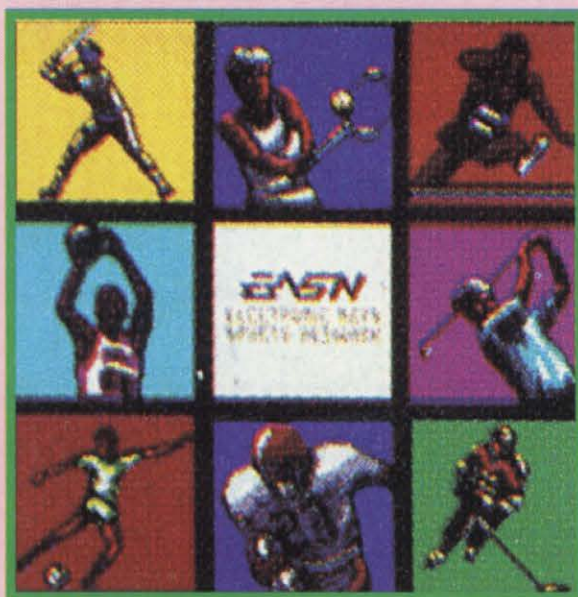
-Se vi sembra di riconoscere lo stile grafico di questo tie in da un fumetto giapponese non vi sbagliate affatto, Ranma non è mai uscito in Italia, a parte un paio di episodi pubblicati su una fanzine, ma la giovane autrice Rumiko Takahashi, la conoscerete sicuramente (vi dicono niente Lamù o Maison Ikkoku alias Cara dolce Kioko?), ha fatto scuola nel fumetto giapponese e raccolto numerosissimi fans in tutto il mondo. La storia vede un giovane esperto di arti marziali cadere vittima di un incantesimo che lo trasforma in una ragazza ogni qualvolta entra in contatto con acqua fredda. Il fumetto è disseminato di citazioni e simbolismi tipicamente giapponesi, e lo stesso vale per il gioco, un'avventura inframezzata da fasi picchiaduro purtroppo completamente in giapponese. Il gioco è ormai vecchiotto e non è niente di eccezionale ma potrebbe interessare diversi appassionati.

AMERICAN

"Born in the USA, I was...". E se Bruce Springsteen fosse nato a Casciago? (O a Chicago, in provincia di Varese? NdAlex)

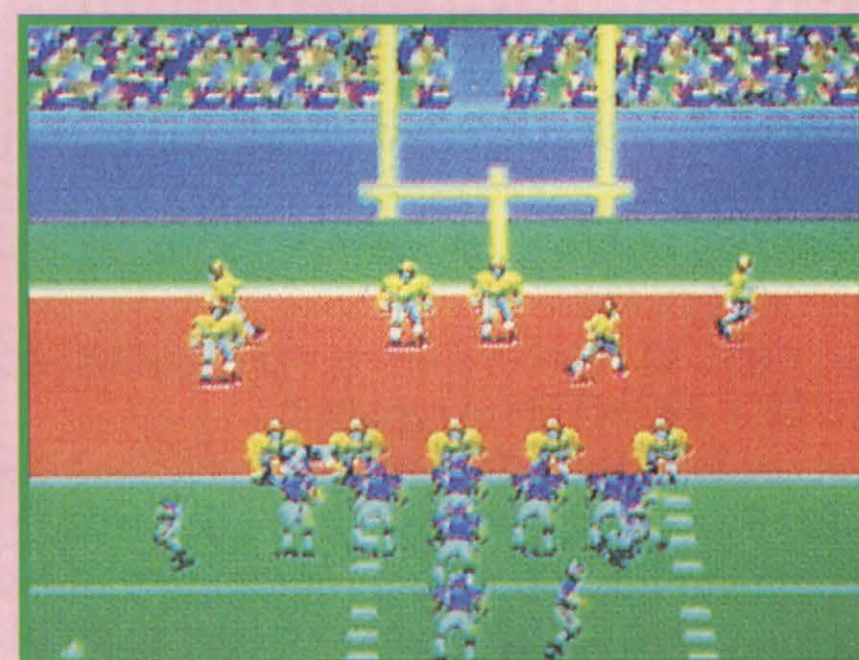
DALLAS BASEBALL

No, non ci stiamo riferendo alla squadra di baseball di Dallas, ma di un gioco, tale Bases Loaded della Jaleco, che, arrivato alla terza edizione, tende a competere con la millenaria serie televisiva in quanto a longevità. La visuale è quella classica, dal lanciatore o dal battitore, tranne quando la palla viene colpita, allora abbiamo una visuale del campo completa per muovere i giocatori. Anche le opzioni di gestione della squadra sono quelle solite, si può comporre una squadra con gli elementi voluti e bisogna dire che c'è una buona varietà di giocatori dalle caratteristiche veramente differenti. Nel complesso Ryne Sandberg Plays Bases Loaded 3, pur con qualche difettuccio, si gioca molto bene: semplici e completi i controlli, discreta grafica e animazioni, del resto non potrebbe essere altrimenti con tanti e tanto illustri predecessori.

TRUCCHI LEGALI

Ricordate quella piccola interfaccia che si collega alla porta cartridge e che provvede a rifornirvi di energia, vite infinite e di tutto quanto avete bisogno per soluzioni rapide e indolori di tutti i vostri giochi su NES? Ne abbiamo già parlato su queste stesse pagine, si chiama Game Genie e ne è cominciata qualche tempo fa l'importazione ufficiale anche in America, sospesa però grazie a una raffica di ingiunzioni Nintendo. Gli importatori hanno però vinto la causa, i giudici hanno infatti stabilito che il dispositivo non viola alcun diritto o copyright Nintendo, mi sembra davvero più che giusto!

CICLONE EA

Davvero inarrestabili i ragazzi della Electronic Arts. Si stanno accaparrando a suon di titoli una buona fetta del mercato Megadrive, ma non si accontentano certo e flirtano attivamente anche con la concorrente Nintendo.

Hanno addirittura annunciato l'uscita di una nuova etichetta, la EASN per il lancio di una serie completa di giochi sportivi. Si tratta di una completa carrellata sugli sport maggiormente diffusi negli Stati Uniti e comprendono Earl Weaver Baseball per il Genesis, Jordan vs. Bird: One on One per il Game Boy oltre a John Madden's Football, Lakers vs. Celtics and the NBA Playoffs per Super NES.

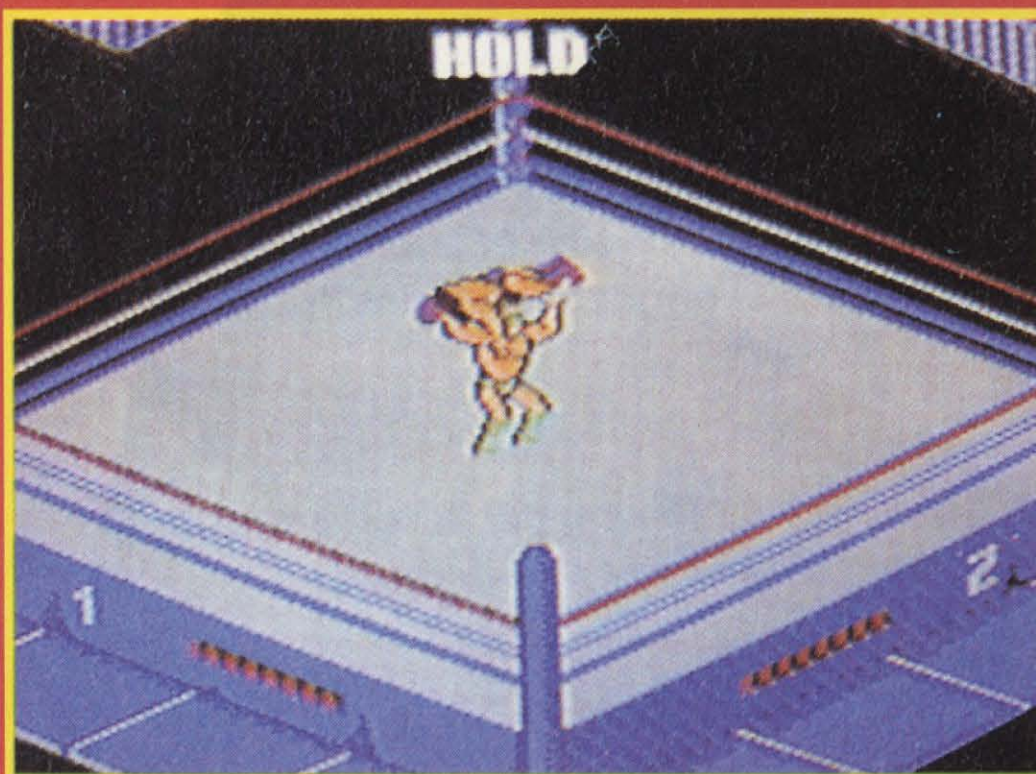
Come se tutto ciò non bastasse hanno appena fagocitato la Distinctive Software che ora fa ufficialmente parte della EA. Con alle spalle successi come Hardball, Grand Prix Circuit, di recente Mario Andretti's Racing Challenge e tanto altro non abbiamo alcun dubbio che faranno sentire il loro apporto al gruppo.

ACCLAIM PASSA AL SEGA

Scaduto il contratto in esclusiva della Nintendo per i Simpson, la Acclaim, una delle case di maggior successo degli Stati Uniti, non si è fatta pregare due volte e ha cominciato a sfornare giochi, conversioni e tie-in di grosso successo - Simpson inclusi - per la Sega. Si è associata per questo alla Imageworks, i titoli quindi, secondo la politica di quella casa, saranno disponibili sia per Megadrive che Master System; ecco una minuscola lista di uscite previste per i primi mesi del '92 (anche se gli arrivi in Italia subiranno probabilmente qualche piccolo ritardo):

The Simpsons, Bart vs the Space Mutants. Della versione NES abbiamo parlato fin troppo (se non ve ne ricordate andate a riporre i vostri stanchi neuroni sulla biblica soluzione pubblicata il numero scorso) e la conversione Sega è praticamente identica all'originale.

-Per Terminator 2 vale lo stesso discorso fatto sopra. Sono garantiti grafica digitalizzata e sonoro direttamente dal film.

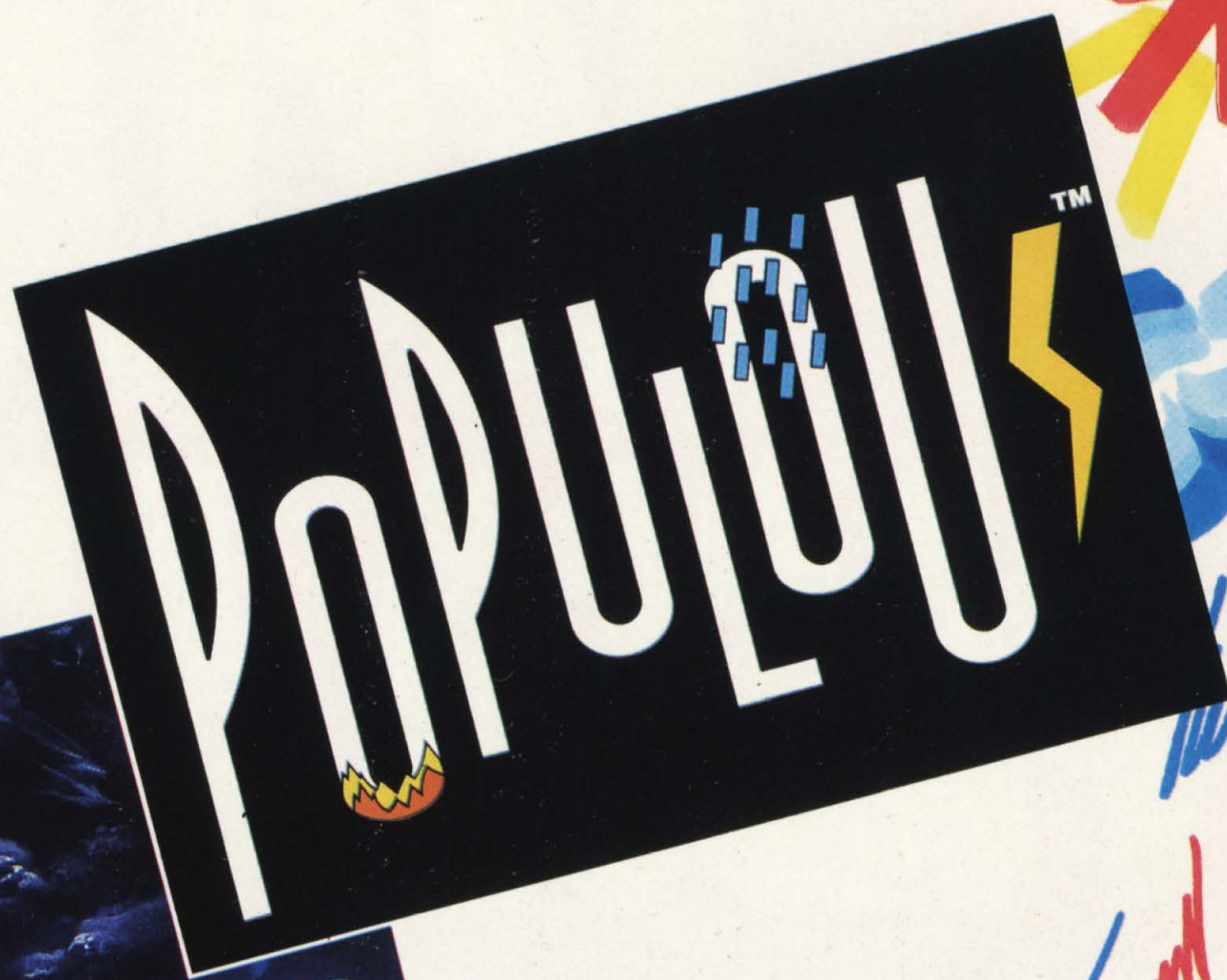
-WWF Wrestlemania Challenge. Otto tra i più famosi wrestler americani, una quantità di mosse e diverse opzioni per incontri singoli o a squadre, survivor series 3 a 3.

-Smash TV. A quanto pare i giochi televisivi nel futuro subiranno qualche lievissima modifica rispetto ai vari Telemike e Co. Penso che sareste tutti ben felici comunque di vedere i vari Bongiorno, Milo, Lippi e Predolin sbattuti in un'arena a combattere contro droni, mutanti, etc armati solo di laser, granate e smart bomb (veramente io li preferirei disarmati NdSG). Trattasi di coin op della Williams di discreto successo convertito di recente anche per computer, e su MS e Megadrive ci sarà anche un'opzione per utilizzare contemporaneamente entrambi i joypad: potrete così controllare separatamente movimento e fuoco a 360 gradi!

-Total Recall. Basato sul successo della scorsa stagione cinematografica (il film vedeva uno Schwarzenegger che, in stagione di offerte speciali, interpretava sia il ruolo del buono che quello del cattivo con un personaggio solo) è pero diverso dalle precedenti versioni per computer, si tratta di un... e di che volete che si tratti con Schwarzenegger di mezzo? Sprite giganteschi, armi in quantità e scrolling parallattico.

-Arch Rivals. Un'altro coin-op della Williams di grosso successo. Questa volta sono di mira gli sport del futuro che sono a quanto pare uno strano miscuglio di sport, dal basket all'hockey. Le opzioni comprendono la scelta di uno tra sei giocatori con diverse caratteristiche fisiche.

ENTRA IN GIOCO CON....

SEGA™ Master System™

POPULOUS™

Un gioco sensazionale, appassionante, rivoluzionario. Nelle tue mani poteri divini per decidere il futuro del mondo.

TECMAGIK™

TOYS LEADER®

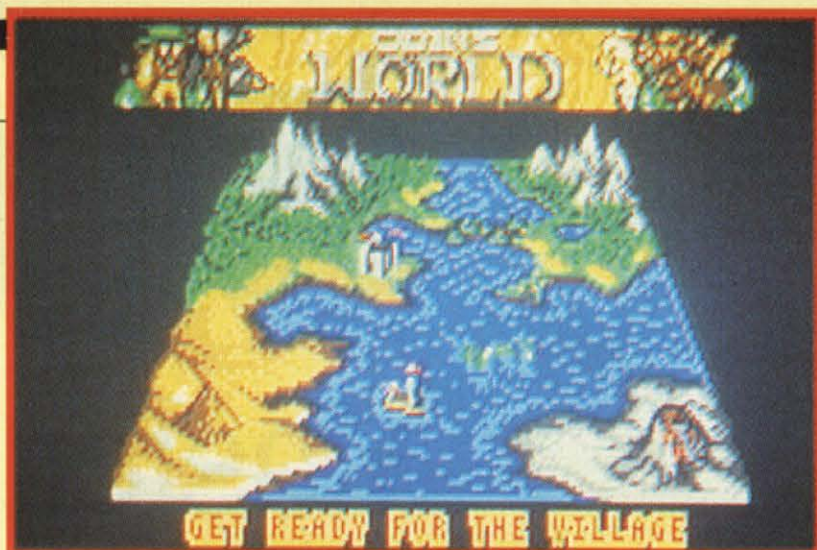
CADARIO

È UN'ESCLUSIVA: LEADER DISTRIBUZIONE SRL - VIA MAZZINI 15 - 21020 CASCIAGO - VA - ITALY - TEL. 0332/212255 - FAX 0332/212433

VIKING CHILD

79

GIOCATORI	1
LIVELLI DIFFICOLTA'	1

E questo cos'è? Un clone di Super Wonder Boy per il Lynx? Indaga, Paolone, indaga...

La mappa vi indica il prossimo stage che dovrete affrontare.

ATARI ATTACK

Laggiù nel profondo nord (o sarebbe meglio dire "lassù", boh!) Tutti i bambini vivevano felici e contenti, giocavano tutti in allegria con la loro console e nessuno era triste. Tutti tranne uno che, mentre tutti gli altri facevano combutta, era sempre emarginato. No, non si chiamava Addolorato ma Loki, ed era piuttosto cattivello. Fin da piccolo piccolo, infatti, provava un immenso piacere a tirare le treccine alle bambine, a fare disperare la madre, a nascondere i rospi nei cassetti della cattedra della maestra, a far esplodere i petardi all'asilo sotto il sedere del bambino più grassoccio, ecc ecc. Crescendo coltivò un insano senso di persecuzione, tanto da indurlo a concepire la più terribile delle vendette. Diventato adulto, infatti, ha mandato i suoi scagnozzi nelle case di tutti i bambini e ha fatto razzia di giocattoli e caramelle, solo per il gusto di vedere piangere i figli di tutti i coloro che, da piccolo, aveva detestato. Tutti meno uno, un certo Brian che, lungi dal mettersi a piangere, si è incavolato come una pigna e, in un momento di esaltazione personale e di rabbia, ha detto "Mo' ce penzo io a remettere le cose apposto a sto zozzone d'er Loki". Tutti quanto lo guardarono con ammirazione e, a quel punto, non poté più tirarsi indietro. Eccolo dunque a combattere tutti gli scagnozzi di Loki per raggiungere l'antro del cattivaccio stesso e dirgliene davvero quattro di persona. Ma Brian non è solo, infatti lungo il percorso troverà parecchi negozi nei quali comprare armi o papparuoli vari in grado di aumentare le sue capacità o la sua forza. A quanto vedo, però, lo spazio a mia disposizione si fa sempre più tiranno, quindi leggetevi il commento.

Eccoci il nostro baldo eroe che, invece di salvare il mondo, è andato a fare la spesa.

Viking Child non è assolutamente malvagio, anzi, si presenta come un discreto remake di Super Wonder Boy. Le somiglianze sono palesi e non mi sembra il caso di elencarle, tant'è vero che, ad esempio, i negozi si trovano quasi negli stessi luoghi in entrambi i giochi. Come grafica è molto carino, e la presentazione non manca di lesinare tocchi tecnici ed artistici che sfruttano appieno le capacità del Lynx. Il sonoro non è malvagio ma si poteva fare meglio, e la giocabilità è più che discreta. L'unico difetto di questo gioco è che è lento, forse un po' troppo. Per il resto si presenta come un buon platform ed un gioco avvincente.

Oh,oh! Ecco un grosso gatto...

Paolone

ATARI LINX	
GRAFICA + Presentazione superba + Personaggi e fondali carini e ben definiti - A volte un po' confusi i colori	81
SONORO + Qualche effetto degno di nota - Alla lunga troppo monotono	72
GIOCABILITA' + Immediatamente coinvolgente - Troppo lenta l'azione	78
ATARI	79

95

GIOCATORI	da 1 a 6
PERCORSI	18
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

Nella vecchia azienda agricola icola icola o, quante bestie ha lo zio 'cesco, esco, esco esco ciao. Ha i pidocchi, occhi, pid pid pid... Ma che c'entra? Niente, of course!

CHECKERED FLAG

Un momento della gara. Notare prego i cartelloni pubblicitari, gli specchietti retrovisori, il tracciato della pista, le altre auto... Oh no! Ci sono anche altre auto! E ora come faccio io?

La vita dei più famosi percorsi automobilistici della Formula 1 è sempre tesa, nervosa e piena di gioie e di dolori. Le gare sono sempre fonte di spettacolo e ammirazione nei confronti dei piloti, un po' pazzi, ma certamente assi del volante (Non come te, Paolo! NdD)(o come lui! NdAlex). Uno sport tanto spettacolare e seguito non poteva passare inosservato dai produttori di videogiochi, tanto è vero che dal primo coin op in bianco e nero si è passati via via a macchine sempre più potenti, con relative conversioni per computer e console. Non poteva certamente mancare a quel piccolo gioiello di tecnologia quale è il Lynx il proprio gioco corsaiolo, e bisogna dire che per essere il primo titolo di questo genere ad apparire su questa console, è stato realizzato davvero molto bene (sì, conosco Road Blaster, ma è più un blastatutto che non un gioco di corse "puro"... NdP). Appena attivata la console e passata l'incredibile presentazione, si presenta ai nostri occhi una schermata piena di opzioni, nella quale potremo scegliere che tipo di gara vogliamo affrontare (pratica, gara singola o torneo), con quanti avversari vogliamo competere (da 0 a 9), quanti giri vogliamo effettuare per ogni gara (da 1 a 50) e quale percorso affrontare (ce ne sono 18 a disposizione, ognuno con un proprio livello di difficoltà). Una volta operate le nostre scelte, premendo Option 1 possiamo modificare le caratteristiche della nostra quattroruote selezionando il tipo di cambio (automatico, a 4 o a 7 marce), il colore del telaio e il sesso del conducente. Questa ultima caratteristica non ha il minimo effetto durante la corsa, ma i suoi risultati, nel caso di una vittoria, non tarderanno a farsi notare alla fine della gara...

Cosa posso dire... non solo è il miglior gioco di corse per il Lynx, ma forse uno dei migliori giochi che io abbia mai visto. E' pieno zeppo di opzioni, tante da rendere la longevità praticamente infinita e il tutto è incredibilmente giocabile e divertente. La grafica è davvero bella e veloce, con un convincente effetto 3D nell'avvicinamento degli ostacoli ai lati della strada, inoltre il sonoro si può definire con tutta tranquillità "buono" e non posso fare a meno di consigliarvi Checkered Flag senza riserve. Ed ora Broooom Wroooom!....

Paolone

GUIDA PERICOLOSA

No, non vi preoccupate, non si tratta della Uno bianca di Paolo, ma della conversione di uno dei giochi da bar più famosi di questi ultimi anni. Tenetevi forte e abbiate pazienza perché tra un mese recensiremo nientepopodimeno che... Hard Drivin' per Lynx!! Sarà bello? Non lo sarà? Noi vi teniamo col fiato sospeso, intanto pensate che pacchia potersi portare in tasca un coin op come quello...

Ecco il menu per la scelta del tipo di gara, del numero dei giri, di quello dei partecipanti, della pista, delle marce, del colore dell'auto, del sesso dell'autista, del colore dei soldi... oops! Mi sono lasciato trasportare!

Eccovi alla griglia di partenza! (Ultimi! Nd Alex)

LINX	
GRAFICA + Veloce, dettagliatissima e ultradettagliata + Niente male la bionda a fine gara	92
SONORO + Rumore "in game" convincente + Discreti tutti gli altri jingle	85
GIOCABILITA' + Incredibilmente controllabile e divertente + Ha preso 98, devo aggiungere altro?	98
ATARI	95

NINTEND

PAPERBOY APPRODA SUL GAME... BOY!

Ve lo ricordate il ragazzino che, sveglio alla mattina presto (esattamente come Alex), corre in bici a consegnare i giornali a tutti gli abbonati (esattamente come avviene per Consolemania)? Bene, anche il Game Boy si è appena aggiudicato una conversione di questo gioco.

L'idea è di qualche anno fa e approdò in sala giochi fornita di una console un po' particolare dove al posto del consueto joystick appariva un manubrio di bicicletta. Oltre a girare a destra e a sinistra bastava spingere il manubrio perché l'omino accelerasse, mentre era sufficiente tirarlo verso di voi per frenare. Il gioco in sé era piuttosto semplice e consisteva nel lanciare i giornali sullo zerbino o nella buca delle lettere delle case appartenenti agli abbonati, mentre bisognava, sempre lanciando i giornali, spaccare vetri e fare disastri in quelle dei non abbonati. Una sorta di gioco birichino insomma, che dava un certo libero sfogo alla propria voglia distruttiva e che alla fine veniva premiata semplicemente con un punteggio più o meno alto.

Bene, oggi, grazie alla Mindscape, il fascino di Paperboy approda anche sul Game Boy. Certo, questa volta il manubrio non c'è, ma il fascino del gioco resta intatto.

Anche in questa versione dovrete cercare di superare brillantemente tutti e sette i giorni della settimana per passare al livello successivo, che comunque non può essere scelto all'inizio.

Sul Game Boy ritroverete tutto, ma proprio tutto: il cimitero, i ladri, le finestre da rompere (e non le scatole, Alex), le grate, i muratori, gli skater, i ragazzini con le auto telecomandate, le gomme d'automobile, gli automobilisti pazzi e i motociclisti sfreccianti. Insomma, qui ritroverete tutti gli elementi che avevano contribuito a rendere Paperboy un gioco entrato ormai a far parte dei veri classici della sala giochi.

Anche nella versione per il Game Boy comunque troverete alla fine di ogni giornata il percorso da fare per guadagnare punti e che se riuscite a concludere vi farà elogiare dagli amici.

Non dimenticate poi di consegnare il giornale a tutti gli abbonati perché se vi dimenticate di qualcuno, questo disdirà il proprio abbonamento, mentre se non ne mancate nemmeno uno, altri nuovi saranno pronti a sottoscriversi.

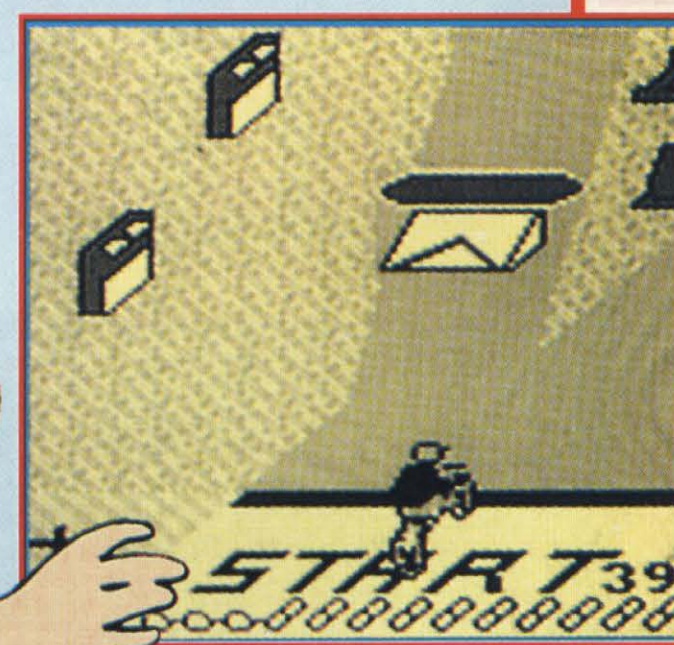
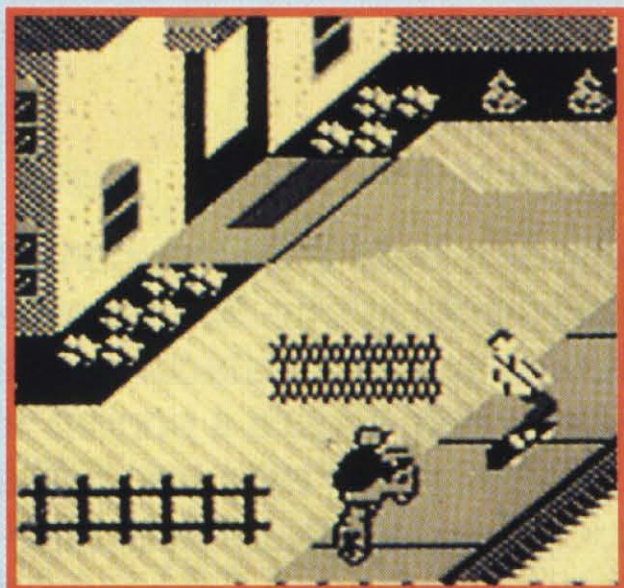
Allora, siete pronti a pedalare come dei matti? Bravi, inserite le batterie (o siete così fortunati da avere l'alimentatore?) e premete il tasto direzionale verso l'alto... il resto dipende da voi!

Stefano Gallarini

START 39

LICENSED BY Nintendo

MINDSCAPE INT

Original Nintendo Seal of Quality

ULTIMA-MENTE PER GAME BOY

Lo so, c'è da non crederci, ma sono riusciti a ficcare uno degli RPG storici per computer nel Megabit di memoria di una cartuccia. In Runes of Virtues si devono recuperare le otto rune rubate da un Cavaliere Oscuro, con l'aiuto di Dupre Iolo o Shamino. Ci sono i soliti dungeon da esplorare 170 livelli, mostri, pozioni, etc in un gioco prevedibilmente immenso (non preoccupatevi, comunque la cartuccia ha una batteria tampone per il salvataggio della situazione. Il gioco è completamente diverso dai precedenti episodi per computer, ma la nostra fiducia in Lord British è totale.

DO NEWS

PROSSIMAMENTE
SU TUTTI I NES ITALIANI

-Con qualche "piccolo" ritardo rispetto al film arriva anche su NES con il suo metallico incedere Robocop 2. Per chi non lo ricordasse questa volta il nostro Roby deve cercare di fermare l'ondata di Nuke, la nuova potentissima droga, che sta invadendo la città e contemporaneamente fare i conti con il suo "fratellino", un trafficante di droga assurto al ruolo di nuovo Robocop.
Il gioco è il solito platform ma a giudicare dalle fotografie almeno la grafica non è nient'affatto male, e poi l'ED 209 ha sempre il suo fascino. Dovreste trovarlo nei negozi prossimamente.
-Finalmente! Non riesco a capire come i possessori di NES ne abbiano potuto fare a meno fino ad adesso. La seconda avventura degli ex-draghetti Bub e Bob, nonostante sia ormai alquanto stagionato, è uno dei platform più simpatici mai pubblicati, anche a giudicare dal numero di conversioni per vari formati. Questa volta devono cercare di liberarle a colpi di arcobaleno le sette isole dell'arcobaleno da un'invidiabile campionario di tenerissimi mostriciattoli, compresi i mostri di fine livello. Ci sono naturalmente una quantità di bonus nascosti dai molteplici effetti, scarpette, pozioni multicolori e non scordate di recuperare tutti i diamanti. Un platform da non perdere.
-L'uscita della versione NES di Kick Off dovrebbe essere ormai questione di giorni, e promette di essere quasi identica all'originale per computer, restate sintonizzati.

TUTTO
SUPER FAMICOM

-Rocketeer, l'ultimo film della Disney probabilmente non lo conoscete ancora (dovrebbe uscire proprio in questo periodo) e neanche la versione già annunciata per NES, ma non fa nulla perché: 1) della trama abbiamo parlato già un paio di numeri addietro 2) è tremendamente simile al vecchio, arcifamoso Rocket Ranger. Sul Super Famicom apparirà sotto forma di una classica conversione multievento che percorre le avventure del nostro omino, attrezzato con il buffo completo da aviatore e razzo in spalla attraverso le varie fasi del film.
-Lemmings è senza dubbio gioco dal concept più originale e divertente dello scorso anno su Computer, non riesco ad immaginare un gioco altrettanto adatto a essere covertito da computer a console. Si tratta di assistere e condurre in salvo, tra crepacci e crudeltà di ogni tipo, decine di piccoli Lemming dalle tendenze decisamente autolesioniste, affidando ad alcuni di essi particolari mansioni come scavare o costruire pronti. Un perfetto equilibrio tra strategia, azione e divertimento grazie all'altalenante incedere dei simpaticissimi piccoletti. 8 Megabit di trappole e nefandezze assortite attendono le vostre piccole creature su Super Famicom.
-Un vasto, buio loculo di una segreta; uno strano odore di putrefazione nell'aria; un sordo fruscio che proviene dal fondo di un oscuro cunicolo. Cosa vi ricorda tutto questo? Un Amiga, naturalmente. E in particolare un Amiga con in memoria Dungeon Master, uno dei RPG di maggiore successo da un paio d'anni a questa parte. Splendida atmosfera, visuale in soggettiva e intricati puzzles tutti in tempo reale saranno sicuramente un grosso successo anche grazie agli 8Mbit della cartuccia Super Famicom.

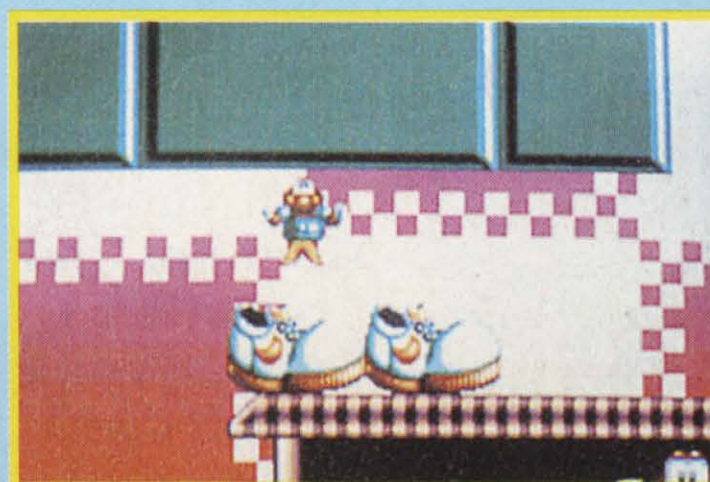
Una volta tanto non siamo dovuti andare fino in Giappone per trovare qualche novità per Megadrive. Il software nostrano (in senso lato) per console è sempre più forte, grazie sopratutto a EA, Acclaim e Imageworks.

sega CITY

ELECTRONIC ARTS: SEMPRE PIU' MEGADRIVE

Dal recente incontro con la CTO di Bologna (dove siamo stati trattati in maniera davvero squisita! ndG) (Incredibile come un redattore possa lasciarsi comprare da qualche pasto lucculliano e da qualche costosissimo omaggio NdSG), nota casa distributrice di software per computer e da ora anche per le console, abbiamo potuto notare con enorme piacere un certo interessamento di alcune case produttrici europee/americane verso queste macchine da poco rientrate (prepotentemente!) nel mercato occidentale. Ospiti alla conferenza stampa erano: Infogrames, Cocktel Vision e Electronic Arts.
Quest'ultima è già presente da qualche tempo sul mercato del Megadrive, la macchina su cui per ora stanno concentrando le loro attenzioni con i già citati King's Bounty, Block Out, etc.
Senza dubbio il Megadrive (o Genesis che dir si voglia) è la console più diffusa e la più sostenuta dalle software house nostrane (non giapponesi, per intenderci), del momento; tanto è vero che la Electronic Arts è intenzionata a preparare qualche prodotto addirittura su Mega-CD. Al momento però accontentatevi (si fa per dire) dei titoli annunciati alla conferenza per Megadrive, c'è davvero una bella lista...

ROBOCOD

Lo avrete visto nientemeno che sulla copertina di TGM il nuovo, umido eroe della Millenium dopo James Pond. Questa volta il nostro acquatico amico ha subito un intervento di plastica, o meglio d'acciaio, abbastanza radicale e il risultato lo potete bene immaginare. Non avrebbe potuto scegliere un momento migliore, visto che il Doctor Maybe, tutt'altro che sconfitto nell'ultimo episodio, sta per tornare alla carica e questa volta se la prenderà niente di meno che con Babbo Natale. Al coro di "Cosa me ne frega, tanto Natale è già passato e il vecchiaccio il suo lavoro per quest'anno l'ha già fatto" rispondo che, indipendentemente da ciò, Robocod è un platform molto simpatico (del resto se già conoscete James Pond...) e al prossimo Natale in fondo mancano solo undici mesi; giusto il tempo di recensirlo, pubblicarlo, acquistarlo e finirlo!

THE IMMORTAL

Trattasi di avventura dinamica che ha visto i natali qualche tempo addietro su Amiga. Se la vicenda fantasy è abbastanza convenzionale, (un apprendista mago alla ricerca del suo maestro scomparso nelle cave di una profonda segreta) bisogna però dire che lo schema di gioco è realizzato incredibilmente bene. A partire dalla grafica isometrica degli enormi dungeon o dai puzzles veramente intriganti. In più rispetto alla versione Amiga tutti i combattimenti sono animati in una finestra a parte, con delle scene anche di una certa cruenza. Molto d'atmosfera, da non perdere.

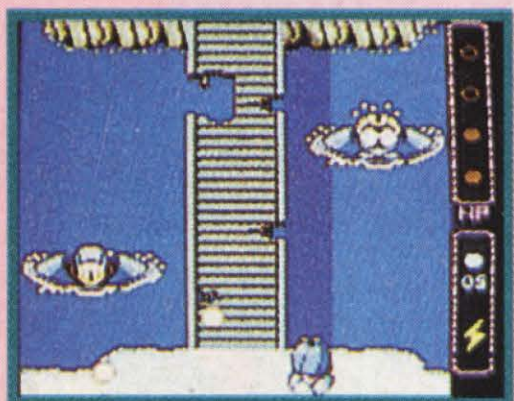
MIG-29 SUPERFULCRUM

E' già uscita per PC e Amiga qualche tempo fa, la prima esperienza di simulazione della Domark con la collaborazione della Simis. Per la prima volta (vabbè, la seconda dopo Mig-29 Fulcrum) viene simulato uno di quegli aerei che per anni avete tenuto nei mirini dei vostri F-15: il pezzo forte dell'aviazione militare sovietica, il nuovissimo Mig-29. Il gioco graficamente non era un granché, scarsini gli oggetti e anche più povere le visuali, che forse si adatteranno abbastanza bene ai pochi pulsanti del Megadrive. In compenso poteva vantare un comportamento realistico del velivolo decisamente al di sopra della media e un interessante scenario di guerra.

STARFLIGHT

Non era certamente uno dei giochini più promettenti per Megadrive: la solita esplorazione spaziale del tipo noiosetto uscito in dozzine di esemplari su computer, e per di più assolutamente niente di eccezionale graficamente. E' stata quindi una gradita sorpresa trovarsi di fronte a un gioco tutt'altro che noioso, vario quanto esteso, pieno di sorprese e estremamente accattivante. L'universo da esplorare per trovare una soluzione alla catastrofe che sta per abbattersi sul vostro pianeta (o almeno per trovare un altro pianeta da colonizzare) è grandissimo: ci sono un sacco di pianeti da controllare ed esplorare con mezzi di terra; potete persino impiantare miniere per l'estrazione di minerali e trattare con gli autoctoni locali. Promette mesi di divertimento.

PROSSIMAMENTE PER GAME GEAR

Oltre a diverse conversioni di giochi da Master System (una per tutte Sonic), cosa tutt'altro che difficile visto che sono la stessa console (è addirittura uscito un convertitore che utilizza su GG le cartucce MS), è appena uscito in Giappone qualche nuovo titolo. Si tratta del classico Aleste, Galvanic Runner Aleste, per la precisione; Fray un tenerosissimo arcade adventure tondeggiantemente giapponese. Da segnalare anche un'altro grande classico della Sega, un tale shoot 'em up in soggettiva di nome Space Harrier, ne avete mai sentito parlare?

SIMULANDO SU MEGADRIVE

Dopo la non entusiasmante inaugurazione del genere simulazioni su Megadrive con Battle Tank (che tra l'altro mi sono poi accorto essere un vecchissimo giochino uscito anni fa su computer, potevano scegliere qualche cosa di meglio), alla Electronic Arts si preparano a sparare le cartucce più grosse. Più che di cartucce si tratta dei Sidewinder di F-22 Interceptor, e dimenticate giochini come Top Gun, qui si tratta di un vero e proprio simulatore in grafica poligonale 3D del tipo che spopola su computer come il PC. E' incredibile come siano riusciti a riportare la complessità dei controlli di un simulatore sul joypad, e senza rinunciare (quasi) a niente. Ci sono missioni di combattimento aereo e di bombardamento, rifornimento in volo e una quantità di missioni. E ancora un armamento completo, diverse visuali esterne dell'aeroplano e il tutto risulta molto facile da controllare. I controlli fondamentali sono molto semplici e una volta fatta un minimo d'esperienza si possono andare a cercare tutte le combinazioni di pulsanti, cosa volete di più? Una grafica fluida e veloce? Aggiudicata anche quella!

VARIE & EVENTUALI

Ci dispiace per gli utenti Master System, ma per questo mese grosse anteprime per loro non ci sono, in compenso beccatevi la recensione nelle prossime pagine di Xenon 2. Avrebbe dovuto essere affiancato da Heroes of the Lance, l'avventura dinamica di cui avevamo già parlato, ma ci sono stati dei problemi in quanto il gioco è contenuto in ben quattro ROM al posto delle solite due, beh, una buona notizia dopo tutto.

LA SEGNALETICA DI CONSOLE MANIA

Per indicare con immediatezza il giudizio del gioco, abbiamo deciso di creare una segnaletica particolare dove troverete tutte le informazioni riguardanti il gioco preso in esame.
Nel palo che vedrete a sinistra in alto in ogni recensione troverete un triangolo con il genere del gioco recensito, un cerchio con il punteggio globale assegnato dalla Redazione, e un cartello con delle informazioni riguardanti il gioco stesso.

500

ARCADE ADVENTURE

Rappresenta i giochi dove è necessario muovere il proprio personaggio alla ricerca di qualcosa: tesori, oggetti, armi, eccetera. In questo genere di giochi potrebbe essere anche necessario utilizzare armi contro i nemici o risolvere enigmi

PUZZLE

Sono i giochi che richiedono un certo ragionamento per essere risolti e che difficilmente richiedono abilità con joystick o joypad. Un esempio classico di questo genere di giochi è Tetris o Columns.

PLATFORM

Gioco in cui le piattaforme sono basilari. Il protagonista non deve far altro che muoversi da una piattaforma all'altra cercando di terminare il gioco (inglobare i nemici, mangiare tutti i frutti dello schermo, ecc.

SHOOT'EM-UP

In italiano Spara e Fuggi. Sono generalmente i giochi spaziali dove è necessario sparare contro i nemici e fuggire da loro in ogni direzione.

SPORT

Rappresenta giochi di genere sportivo, dove dovrete affrontare competizioni varie.

N W E S

STRATEGIA

Sono quei giochi che simulano la realtà e che richiedono capacità tattiche e conoscenza per essere risolti.

RPG

In italiano Giochi di Ruolo, e rappresenta quei giochi dove ogni personaggio è soggetto a determinate regole di comportamento, qualità umane e fisiche.

BEAT'EM-UP

In italiano Picchiaduro, e rappresenta quei giochi che richiedono l'uso di pugni e calci per sbarazzarsi dei nemici.

DRIVING

Giochi di guida. Qualsiasi gioco in cui il pilotaggio di un veicolo abbia la prevalenza su tutte le altre caratteristiche.

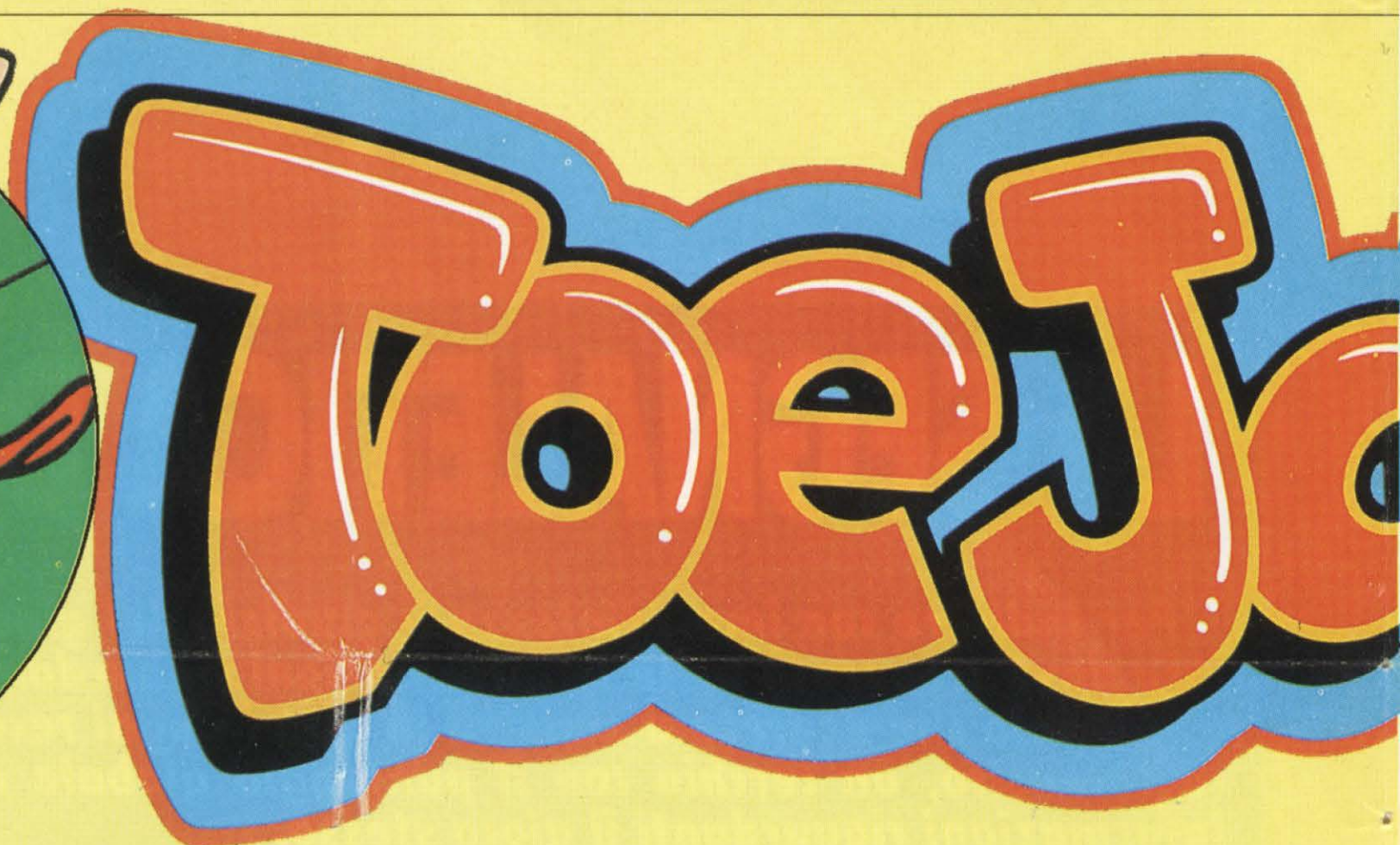
90

PUNTEGGIO GLOBALE

Ogni gioco recensito ha il suo particolare giudizio di grafica, sonoro e giocabilità. La grafica rappresenta una valutazione dello scrolling, degli sprite e di tutta l'animazione. Il punteggio relativo al sonoro si basa invece sulla musica del gioco e sugli effetti, mentre la giocabilità tiene in considerazione quanto un gioco è facile da gestire e invoglia a essere giocato, nonché quanto tempo impiega il joypad o joystick a comunicare ai personaggi la mossa desiderata.
Il punteggio globale tiene conto di questi tre fattori e unisce a loro anche la qualità delle istruzioni e della confezione, nonché della presentazione che appare all'inizio e delle opzioni.
I punteggi vanno da un minimo di 10 a un massimo di 100.

ToeJam

86

GIOCATORI	2
LIVELLI	tanti
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

Immaginate due alieni, uno con tre gambe e la pelle rossa e uno tondo con la pelle arancione. Fatto? Bene, ora vestite il primo con cappellino da baseball, catena al collo e scarpe da ginnastica, e il secondo con un paio di bermuda a pois e occhiali scuri. Immergeteli in un mare di funky rap e cosa ottenete?

Il gioco più fuori di testa del Mega Drive! Inseriteli quindi in un cinquino spaziale attrezzato con casse così grandi da dover essere montate all'esterno e un pattino per slittare meglio nello spazio. Infine mettete alla guida il più grasso dei due, ovvero Earl, che in quanto a guida è inferiore solamente a Paolone (e Davide, NdAlex). Il grosso compagno disse a Toejam: "Yo, 'Jam my man! Guarda come faccio lo slalom tra questi asteroidi!" La cosa che disse dopo non si può scrivere, perché l'astrocinquecento si schiantò su un asteroide, precipitando poi sulla Terra. All'impatto l'astronave si distrusse in mille pezzi, propagando ciò che ne restava su tutto il pianeta. I poveri alieni si resero conto della gravità della situazione: avrebbero dovuto ascoltare per tutto il resto della loro vita i Metallica (loro, eterni e spaziali fan dei vari Vanilla Ice, Fat Boys, Run DMC, MC Hammer, ecc. ecc. NdAlex)! Dal momento che questa non si prospettava come la migliore delle idee (proprio alieni questi due, eh Dave? NdAlex) non restava che mettersi di buona volontà e ricomporre l'astronave o, almeno, ciò che ne restava.

"...E questo qui è il mio fratellone rappante Earl."

Il vostro compito è appunto quello di impersonare uno di questi due alieni e di aiutarli a ritornare a casa. Il gioco è diviso in moltissime piattaforme, collegate tra di loro mediante ascensori, ognuna delle quali è strapiena di locazioni da esplorare. A parte la natura degli abitanti delle piattaforme (Babbo Natale, una ballerina Hawaiana, Cupido ed un dentista fuori di melone, solo per citare qualche esempio) vi stupirà la natura dei vari "oggetti" da raccogliere. Niente "robe strane", solo regali! Sì, tanti cadeaux disseminati per tutte le piattaforme, e nel loro interno troverete... le cose più impensate! Ovvero: molle per saltare più in alto, ali di cartapesta, scarpe turbo... Ovviamente ogni tanto troverete anche i pezzi dell'astro-

Ecco a voi la più strana astronave che gli americani potevano concepire per un gioco dopo quella, ideata dai giapponesi, di Opa-Opa in FantasyZone! Come potete notare è un cinquino ai lati del quale sono installate due potenti casse per ascoltare musica a tutta birra, mentre il pattino sottostante serve per slittare meglio nello spazio (mah! ndG)(bah! ndJH)(già! NdAlex).

Se lasciate stare il personaggio per un po' lo vedrete cadere in un sonno profondissimo. A questo punto starà a voi premere il joypad fino a urlare un temibile "Wake up" per svegliarlo.

...am & Earl

realizzato, lo stile grafico sprizza umorismo da tutti i pixel, anche se non è minimamente influenzato dal Giappone, il sonoro è buono ("Mary Mary, why you're boggin'? Mary Mary I need your huggin'! NdRunDMC), con tante belle musichette stile funky, anche la giocabilità c'è... Comunque si tratta pur sempre di un gioco alquanto strano (sottoscrivo! NdAlex), e potrebbe non piacere a tutti. Per esempio mio fratello ci va matto, ci gioca per ore ed ore (lo stesso vale per me: lo trovo molto bello in due. ndGabri)(dovresti provare anche in tre o in quattro. NdAlex), ma io mi stufo dopo un'oretta anche se non gioco da solo.

Un platform-adventure fuori di cranio e potrebbe non piacere a tutti. Però se lo siete anche voi non dovete assolutamente lasciarvelo scappare!!! (Ayeah! NdAlex+JH).

Dave. (con la consulenza artistica di Alex)

"Yo Earl! Vedi di stare attento a dove ti siedi la prossima volta!!!"

to ma molto attenti...
Non c'è molto di più da dire, il gioco è molto semplice ed è facile da capire; ci tengo a precisare ancora che se un personaggio decide di andare per la propria strada, sempre che si giochi in due, è libero di farlo e in tal caso lo schermo si divide in due e il gioco è fatto!
Per quanto riguarda la valutazione si può dire che è alquanto soggettiva. Il gioco è ben

Cupido ha colpito di nuovo (come si capisce dai cuoricini sulla zucca di Toejam), e come se non bastasse arriva pure un dentista pazzo, mentre una tremenda cicciona (a quattro braccia? NdAlex) insegue Earl! (peraltro invece esilissimo. NdAlex)

Composizione artistica di ascensore (in cui si trova Toejam) e di Babbo Natale a razzo osservato da un alquanto allibito Earl.

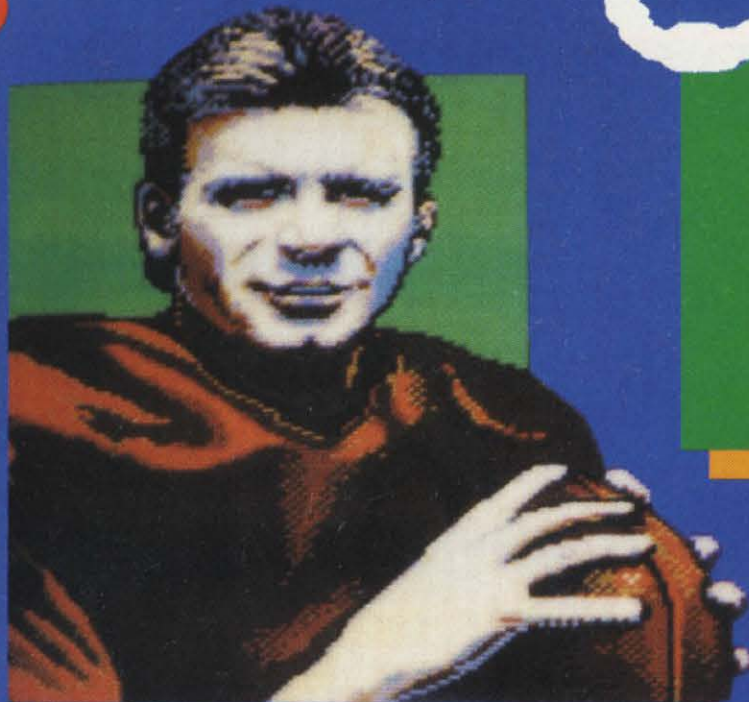
Mentre Toejam si appresta al decollo con le ali che ha trovato in un pacco regalo, Earl si diverte a ballare con l'hawaiana!

MEGA DRIVE	
GRAFICA + Molto spassosa e divertente + I fondali sono idioti quanto i personaggi !	89
SONORO +Il massimo per i fans di Vanilla - Il minimo per i fans dei Metallica	85
GIOCABILITA' + Divertente e pieno di trovate	86
JVP/SEGA Grazie a Computerland & Micromania e a Console Generation per la cartuccia	86

Joe Montana FOOTBALL

82

GIOCATORI	1 o 2
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	3

Down... Set... Hot! Hot!... Come anche qui? Certo! O solo quelli che hanno il Mega Drive devono potersi divertire con il football americano?

Ecco anche sul piccolo di casa Sega un gioco dedicato a uno degli sport più popolari d'America. La versione per Master System mi ha favorevolmente impressionato. Devo dire che per prima, tra le due, avevo visto quella per Mega Drive, con inquadratura del campo in verticale da dietro la squadra attaccante, ecc. ecc. Poi, accendendo il MS e vedendo il campo dal lato e con i giocatori così piccoli ci sono rimasto un po' male. Ma mi è bastato giocare un po' per ricredermi, e riprendermi dall'iniziale "delusione". Infatti la giocabilità tanto decantata della versione per MD è stata mantenuta completamente anche in questa. Ci sono un sacco di opzioni di gioco, soprattutto per la squadra d'attacco, mentre quella di difesa deve "arrangiarsi' con cinque o sei formazioni. Lo svolgersi dell'azione di gioco invece è leggermente più macchinosa su MS, ma questo più che altro per motivi tecnici e non per deficienze del gioco in sè. Anche la grafica, quando possibile, è buona: basti vedere la schermata iniziale con un'immagine digitalizzata del QB di San Francisco, o la sequenza animata dopo la realizzazione di un touchdown. In ogni caso l'azione di gioco è incalzante e avvincente, e lo raccomando caldamente a tutti i possessori di MS appassionati di questo incredibile sport.

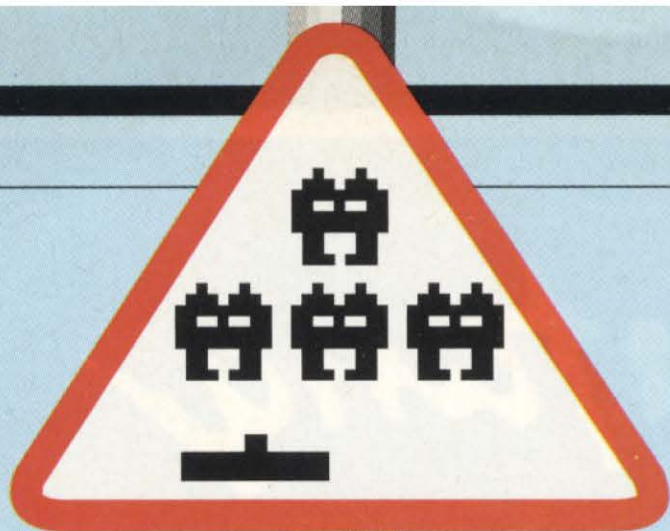
Alex.

Scegliamo un passaggio... o una corsa

Ecco il campo da football: non proprio come sul MD, ma rende ugualmente.

... e dopo l'ennesimo touchdown il balletto improvvisato in end zone.

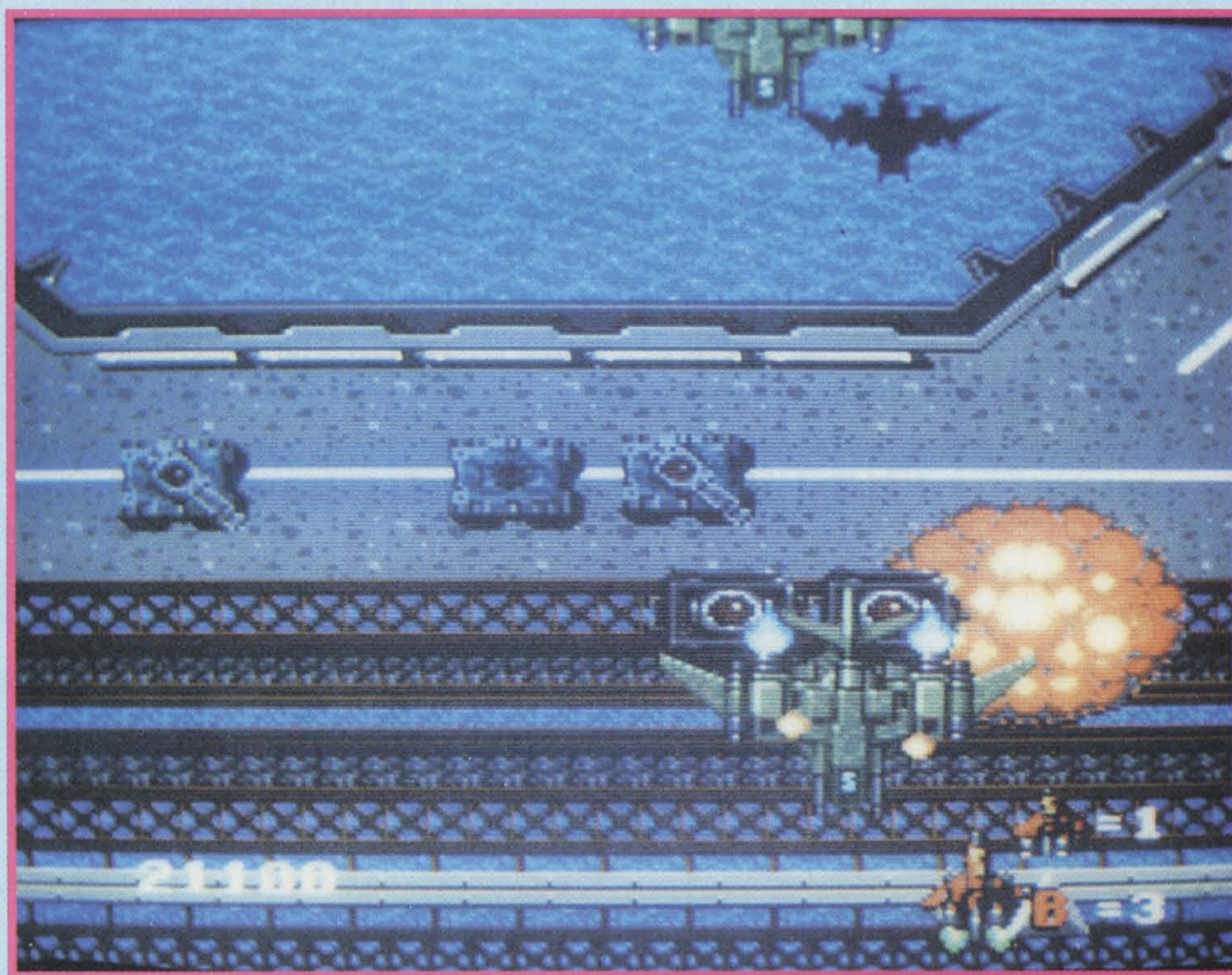
MASTER SYSTEM	
GRAFICA + Bella quando possibile + Discreta durante le azioni	80
SONORO + Musica discreta	78
GIOCABILITA' + Divertente e giocabile + Molti schemi	84
SEGA	82

90

GIOCATORI	1
LIVELLI	8
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

Da adesso in poi nessuno potrà dire che il mio pilota non sia un tipo focoso.

Per la serie "Un coin-op a casa vostra", trasmettiamo la recensione di Raiden, uno dei coin-op più gettonati di qualche mese fa.

Raiden: una razza in evoluzione. Anche se più che di evoluzione si può parlare di vero e proprio "sclonazzamento". Ben tre anni fa, o addirittura qualche meseto in più, fece la sua comparsa in sala giochi uno shoot'em up che riportava ad altissimi livelli il genere dei "blastatutto" a scrolling verticale e che diede il via al ritorno in massa di quei giochi quasi estinti. Infatti, una grafica molto curata, uno scrolling veloce e fluido, un'azione di gioco frenetica al punto giusto e la possibilità di giocare in due contemporaneamente ne decretarono l'incredibile successo. Il nome del suddetto capolavoro è "Twin Cobra". Sì, proprio lui, e non è un caso che ve ne stia parlando in questa recensione. La Seibu Kaihatsu (produttrice sia di Twin Cobra che di Raiden) ha ben pensato di riprenderne la struttura di gioco nei minimi particolari, dallo strano sistema di scrolling dello schermo alla possibilità di giocare in due passando per lo stile di gioco che deve essere imperniato attorno a tipi di armamento ben definiti e da po-

Già che sono qui tra le nuvole, lasciamo stare per un attimo tutti gli avversari che mi sparano contro e disintegriamo un po' di civili su quel bel treno.

RAIDE

tenziare "a volontà"; e se ne è uscita con Raiden. Unica differenza degna di nota è rappresentata dallo stile grafico che è passato dal "contemporaneo con fantasia" al "decisamente futuristico". Pur non allontanandosi mai dal nostro caro pianeta Terra, l'astronave da noi controllata si troverà contro miliardi di navi spaziali più o meno cattive (il grado di cattiveria sarà direttamente proporzionale al numero del livello ragiunto). Nella conversione da coin-op al gioiellino che avete in casa, il gioco ha perso un giocatore, ma praticamente nient'altro. Anzi, ci sono un paio di tocchi caratteristici che non esistevano nella versione da bar (basti dare un'occhiata alla Ferrari che schizza sull'autostrada semidistrutta mentre bombardate dall'alto del vostro mezzo i carri armati avversari). Per il resto non c'è molto da dire. Lo scrolling è prevalentemente verticale con un minimo movimento orizzontale che si verifica quando raggiungete uno dei due bordi. Il gioco fa uso di due sistemi di armamento (selezionabili raccogliendo i pod di colore rosso se si vuole utilizzare il sistema di fuoco a ventaglio, o quelli blu se si preferisce il sistema di fuoco concentrato), e si potenziano progressivamente semplicemente continuando a raccogliere pod dello stesso colore. Gli avversari sullo schermo sono di dimensioni ragguardevoli e raggiungono quantità decisamente impressionanti senza il benché minimo sfarfallio. Unica nota di demerito è rappresentata dalla mancanza dell'altro giocatore, ma non si può pretendere troppo dall'universo e dai programmatori. Il livello di difficoltà è abbastanza elevato, soprattutto se si considera l'orientamento attuale del mercato che predilige i giochi con aree di gioco molto ampie (logica dalla quale non sfugge neanche Raiden) ma un livello di difficoltà molto basso (logica alla quale Raiden sfugge). Complessivamente un gioco di ottima fattura e molto, molto divertente da giocare. Nulla da invidiare all'altro titolo per PC Engine del mese.

Giancarlo Calzetta

Nel blu a chiazze del mare del terzo livello i pesci avranno qualche casetta in più, appena avrò finito con questi obbrobri volanti.

Cappero, quello sì che è cattivo!!!

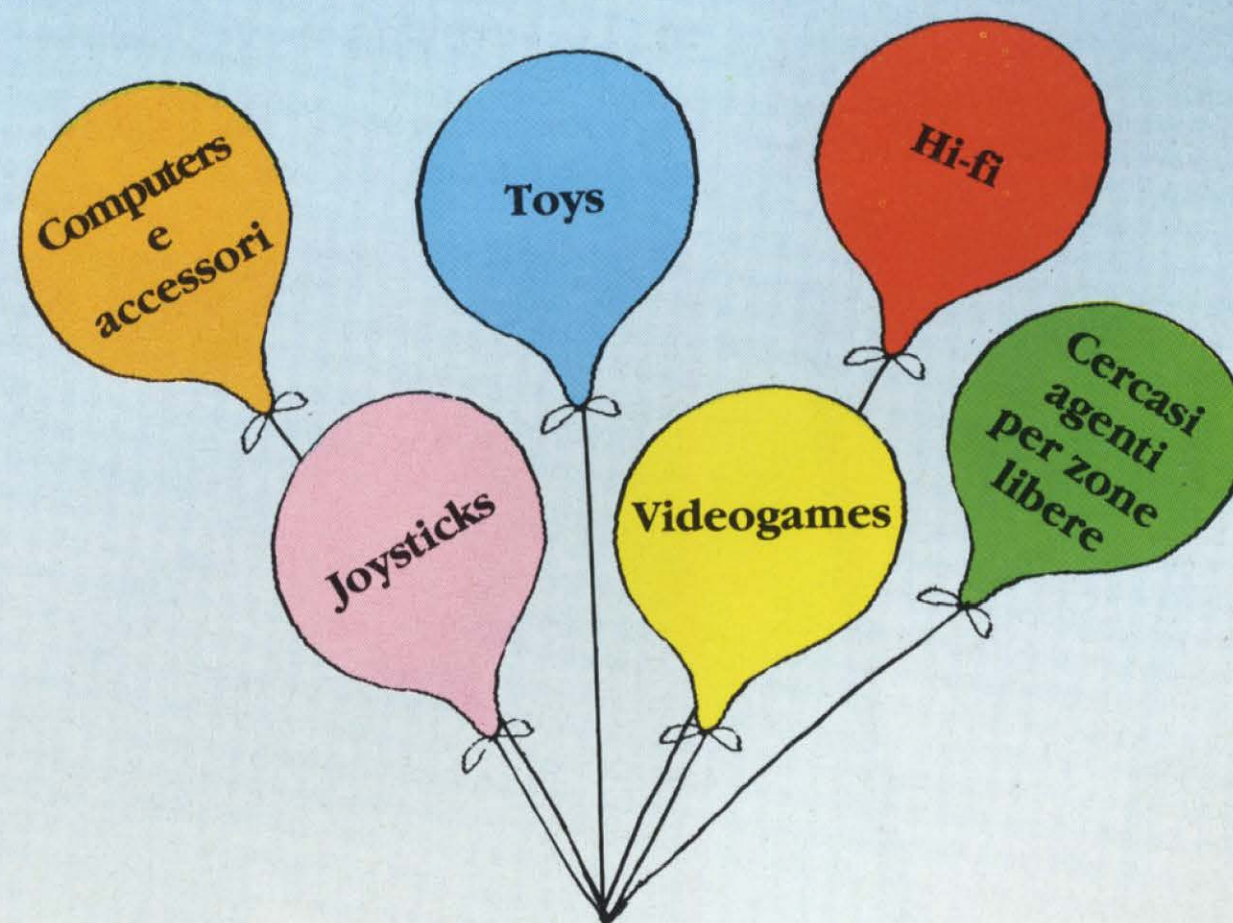
Gli avversari corrono sul filo, il filo del mio rasoio e delle loro rotaie.

Ho sempre amato il mare, ma da quando le imbarcazioni hanno cominciato a spararmi addosso, preferisco le assolate pianure fluviali.

PC ENGINE	
GRAFICA + Sempre moltissimi sprite sullo schermo + Ben definita e veloce	90
SONORO + Molti i brani - Variabile la qualità	81
GIOCABILITA' + Non è mai troppo frustrante + Né mai troppo semplice	92
HUDSON SOFT Grazie a Console Generation	90

...da un vero leader i joysticks "over the top" !!!

disponibili per tutti gli standard

Computers e accessori
Toys
Hi-fi
Joysticks
Videogames
Cercasi agenti per zone libere

Importati e distribuiti da:

Elettronica Marpes S.r.l.

Via Montedoro, 77
80059 Torre del Greco (NA)
Telefono 081/8821044 pbx
Telefax 081/8829113

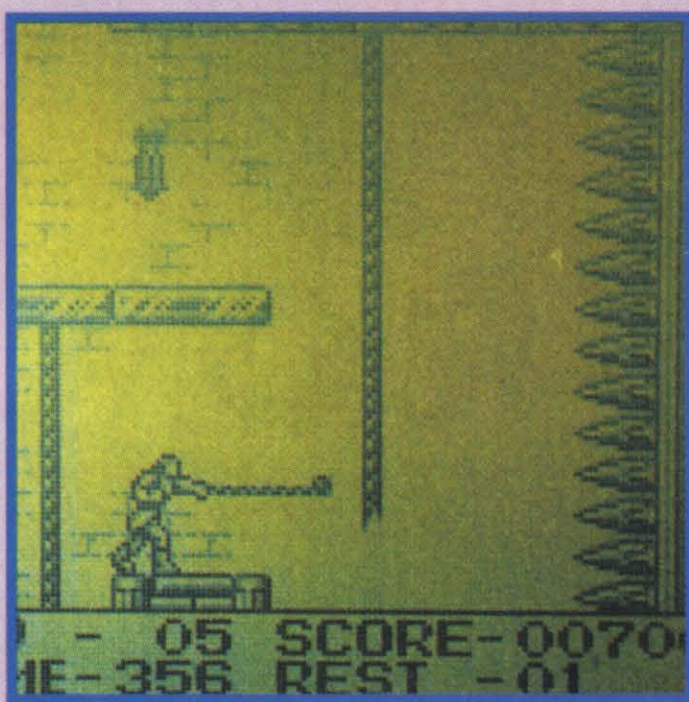
MARPES

CASTLEVANIA II

90

GIOCATORI	1
LIVELLI	4
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

Quattro castelli stregati racchiudono un grande segreto: il segreto dei quattro castelli che racchiudono un grande segreto. Come inizio non c'è male, no?

Allora, siete pronti a lanciare la vostra frusta e sconfiggere tutti i mostriciattoloni che invadono i quattro castelli del mondo? Bravi, così mi piacete, forti, baldanzosi e, soprattutto, coraggiosi. Benissimo, scegliete pure da quale castello iniziare, tanto sono difficili tutti! Vi piace di più quello di cristallo o quello fra le nuvole? Quello fatto di piante o quello di pietra? Comunque sia dovrete riuscire a sconfiggere il mostro finale di tutti e quattro, e non sarà facile perché dovrete combattere a lungo. La fortuna vuole che all'interno di ogni castello troverete vari bonus che vi permetteranno di aumentare per esempio la potenza e la lunghezza della vostra frusta, compreso il fatto di lanciare fiamme mentre la usate, oppure energia vitale e pozioni magiche, come pure bombe sterminanti ad alto effetto devastante su tutte le creature nemiche che incontrate in quel momento. Insomma, un intero arsenale nascosto nelle fiaccole che debolmente illuminano le stanze di ogni castello.
Voi potrete camminare, saltare e arrampicarvi sulle funi e grazie a queste agili mosse riuscirete ad arrivare alla fine dei vari livelli. Il gran bel sonoro, la grafica dettagliata e molto curata, lo scrolling ben fatto, fanno di questo gioco un piccolo gioiellino per il vostro Game Boy. E se vi piace questo genere di giochi, non perdetelo, anche perché un sistema di password vi permette di ricominciare dall'inizio del livello raggiunto al momento di spegnere la vostra piccola console.

Stefano Gallarini

Eccomi qua: una paio di frustate, una scalatina alla corda e il gioco è fatto!

Da quale castello iniziare la mia ricerca del Principe delle Tenebre?

GAME BOY

GRAFICA + Fondali curati + Sprite grandi	92
SONORO + Musiche ricche di atmosfera + Effetti belli	90
GIOCABILITA' + Subito giocabile + Sistema di password	93
KONAMI Si ringraziano Computerland e Micromania	90

BURGER TIME DELUXE

80

GIOCATORI	2
LIVELLI	10 x 4
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

Pensate che la vita del signor Burghy sia facile? E non venitemi a dire che il signor Burghy non esiste, perché forse esistono le salsicce e i cetrioli che camminano?

Burger Time è un gioco molto vecchio che malgrado gli anni ha ancora un fascino straordinario. Io lo ricordo perfettamente sul Colecovision, ed è stato senz'altro uno dei successi più incredibili per quella console. Il concetto di gioco è molto semplice: su diversi piani sono disposte fette di pane, insalata e hamburger che poste una sull'altra vengono a formare dei bei panini gustosi e succulenti. Il compito vostro (più precisamente del cuoco che impersonate) è quello di salire e scendere per i vari piani calpestando interamente le varie fette che compongono i panini. Ogni volta che lo fate la fetta in questione cadrà di un piano creando così una sequenza a catena che farà scendere tutte le altre sotto di questa. Finite un livello quando tutti i panini sono stati completati.
Ma poiché un hamburger senza cetrioli, uova e salsicce non è un hamburger che si rispetti, dovrete cercare anche di intrappolare all'interno dei vari strati il maggior numero di prelibatezze che potete anche perché le sopracitate prelibatezze si sono ribellate ai cuochi e faranno di tutto per colpirvi e farvi perdere una delle tre vite che avete a disposizione. In questo gioco non potrete saltare, ma solo camminare avanti, indietro e sulle scale e, se proprio vi trovate in un vicolo cieco, potrete sempre gettare una manciata di sale sui sott'aceto birichini e immobilizzarli per un po': ma attenti, all'inizio avete solo 5 prese di sale. Durante la partita avrete la possibilità di "toccare" vari bonus che vi semplificheranno le cose e ogni 10.000 punti potrete guadagnare una vita extra. In più un sistema di password vi permetterà di ricominciare dal livello in cui siete arrivati. Su Burger Time Deluxe ci sono moltissime altre cose da dire, ma non vi voglio togliere il gusto della scoperta: è un bel giochino, forse un po' troppo difficile.

Stefano Gallarini

Eccovi inseguito da due fette giganti di cetrioli! Ce la farete a finire anche questo panino?

Questa invece è la prospera figliola che lavora nel vostro locale; beh, non vorrete mica fare brutta figura con lei che vi guarda, no?

GAME BOY

GRAFICA + Molto colorata e dettagliata + Sprite grandi	80
SONORO + Scelta fra le tre musiche del coin-op più una aggiunta in questa versione + Effetti molto buoni	80
GIOCABILITA' + Strano ma vero l'omino risponde molto bene ai comandi del joypad - Nulla da rimproverare, conversione perfetta	75
DATA EAST Grazie aComputerland & Micromania	80

93

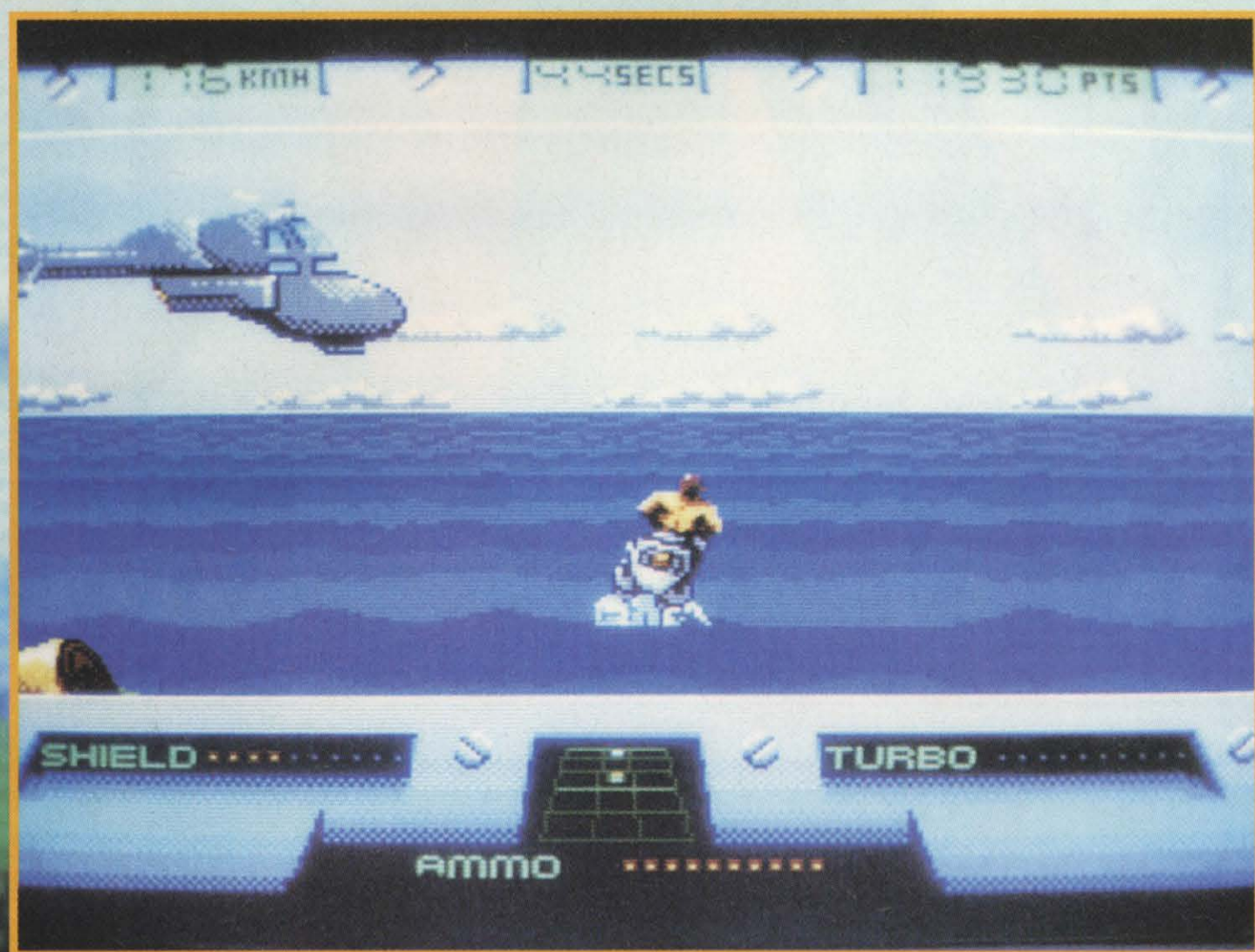
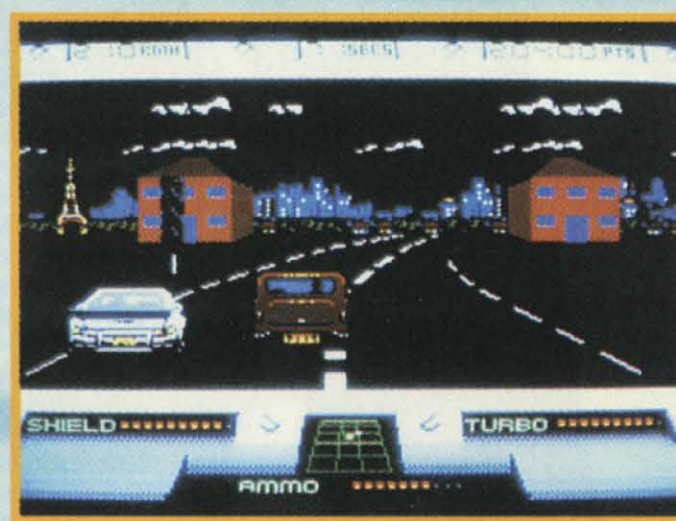
GIOCATORI	1
LIVELLI	5
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

Out Run EUROPA

Prova a superare la polizia, e scoprirai il piacere di attraversare un tunnel attaccato a una parete.

Appena lasciata la città viaggiamo a briglie sciolte con il nostro destriero d'acciaio.

Pronto... Ah ciao Joe, dici che la mia F40 è pronta? OK, lasciala fuori dall'officina, io passo subito a ritirarla! E non dimenticare di rimettere a posto i documenti ultrasegreti!

Invece, a quanto pare, è passato qualcun'altro a prenderla prima di voi, e tutto quello che riuscite a fare con la vostra Ferrari è vederne le luci posteriori allontanarsi velocemente verso sud. Girate lo sguardo allibito verso il marciapiedi e vedete una Yamamoto Kaiser 2400 incautamente abbandonata... Detto fatto! Montati in sella schizzate prontamente all'inseguimento per le strade inglesi, incuranti di auto che vengono in senso contrario (che poi non si capisce mai effettivamente quale sia, il senso contrario, perché come certamente saprete gli inglesi guidano sulla sinistra), di motociclisti punk che cercano di mandarvi fuori strada a calci (ma cos'è, Road Rash?) e anche della polizia, che comunque usa metodi poco ortodossi per cercare di fermarvi. Ma voi siete inarrestabili, siete peggio di Terminator, e siete più incavolati che mai quando, arrivati al molo, vedete un traghetto salpare allegramente verso la Francia. Provate, da veri duri, a buttare la moto in acqua per vedere se funziona anche lì, ma essa va miseramente a fondo. Non prima però di urtare un jet-ski Navarro Lolita 7000, anche questo misteriosamente incustodito. Zomp! E il traghetto non sembra nemmeno più tanto lontano, mentre vi lanciate "volando" sull'acqua della Manica. Mentre si avvicinano un elicottero che inizia a scaricarvi addosso bombe, un motoscafo che tenta di speronarvi e un'altro jet-skii-

Mentre cavalcate le onde arriva l'uccello dalle uova esplosive!

Nel cuore della notte facendo a sportellate con un pazzo parigino.

Questa volta almeno non rischio di inzupparmi tutto e prendere una polmonite.

Terra! Terra! Rompiscatole! Eh, ma d'altronde cosa sarebbe la vita senza un po' d'azione?

Finalmente ho ritrovato la mia fida Gina (io la Ferrari la chiamo così), e inseguo, inseguo, inseguo...

sta che vi spintona, vi si intrufola nel cranio la sensazione moolto vaga che forse non era il caso di fare tutto questo baccano per una Ferrari, e quindi che forse non vi hanno rubato solo quella, ma magari anche i documenti segreti contenuti nel doppiofondo del volante. Con rinnovato vigore continuate l'inseguimento fino ad approdare sulle rive francesi, ove senza pensarci due volte vi infilate in una Forche Herrera 10000 e ripartite dietro alla Ferrari (o ai documenti), defilatasi sulla statale per la Spagna. Oltrepassate quindi le frontiere vi aspetta un'altra traversata, questa volta a bordo di un fuoribordo (uhm, ci dev'essere qualcosa di sbagliato...), diretti verso l'Italia (vuoi vedere che il ladro altri non è che Max? L'ho riconosciuto dal minimo numero di volte in cui le ruote dell'auto toccano terra...). Qui ritroverete finalmente la vecchia, cara F40, compagna di mille avventure. Però bussando sul volante vi giunge un rumore di vuoto: i documenti non ci sono più!!! Balzate nel vostro caro sedile, recentemente violato da un fondoschiena alieno, e vi fiondate per l'ultima volta all'inseguimento. Di chi? Di cosa? Non importa! Perchè per chi tra di voi non l'avesse ancora capito, l'importante nella vita non è vincere, ma partecipare. A un inseguimento.

Alex.

MASTER SYSTEM	
GRAFICA + Definita + Ottima l'animazione	95
SONORO + Buoni gli effetti + Accattivanti le musiche	91
GIOCABILITA' + Immediatamente giocabile + Difficoltà graduale	95
SEGA/US GOLD	93

KAB

83

GIOCATORI	1 o 2
LIVELLI	6
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	2

E che vor dì sta roba? Va beh, va beh, il titolo e le istruzioni sono tutte in giapponese, ma manteniamo la calma, ci sarà pure un qualcosa per capire il titolo.

A parte il mio stupore iniziale per decifrare le istruzioni ho deciso di chiamare questo gioco Kabuki. Volete sapere il perché? Ma è semplice: perché Kabuki è l'unica parola che si riesce a leggere in tutto il libretto!!!
Che cos'è un Kabuki? Non ne ho la minima idea, posso comunque azzardare delle ipotesi: Kabuki potrebbe essere per esempio il nome del personaggio principale, che ne dite? (Che invece il Kabuki è il teatro popolare giapponese. NdAlex+JH) Il resto della storia invece si può facilmente ricavare dal gioco: il cattivone di turno ha fatto ancora i capricci ed ha instaurato un'oligarchia in cui regna il terrore. Il teatro della vicenda è il Giappone medioevale. Penso che tutti voi abbiate seguito, almeno una volta, una puntata dei cartoni animati sui ninja, che tanto andavano di moda qualche anno fa. Beh, se lo avete fatto potete già immergervi nell'atmosfera del gioco. Gli "ignoranti" sappiano invece che il periodo medioevale orientale, e ancor di più quello giapponese, è un concentrato di credenze, di

Ma da dove spuntano 'sti panzoni? Forse da Street Fighter 2?

Din don din don! Zuona campanella zuona!!!

BUKI

Antica pratica giapponese del bowling: prendere un samurai, farlo roteare un numero imprecisato di volte e poi scagliarlo con violenza sui samurai rimasti in piedi. Strike assicurato.

leggendari samurai, di timore degli spiriti, di magia nera eccetera eccetera. Voi impersonate un imprecisato eroe (che si presuppone si chiami Kabuki) dalle vesti sgargianti e dai capelli incolti, che, non avendo niente di più interessante da fare, ha deciso di mettere fine alla dittatura del terrore, causa della decadenza di tutto l'oriente.
Armato perciò solo dei suoi pugni e dei suoi calci e con qualche sommaria conoscenza della magia nera il nostro eroe, indossato il kimono preferito, inizia il suo lungo viaggio per riportare la pace nel mondo.
Kabuki è un discreto picchiaduro, con un discreto numero di mosse, dei personaggi abbastanza originali e un'ambientazione fantastica. La giocabilità rimane ai livelli standard, con una difficoltà ben calibrata, ma un po' difficile al livello hard (per un giocatore solo, probabilmente, perché JH ed io siamo arrivati alla fine alla terza partita. NdAlex). Belle le colonne sonore, che si prestano benissimo a rievocare l'atmosfera di quei tempi oscuri.
Una simpatica alternativa a Streets of Rage, specialmente per chi lo possiede già.

Dave.

Panzoni 2 "la vendetta", ovvero l'obesità nei videogames!

Foto del micio che ha azzannato Alex. Notate l'eroe che gli porge il dito da assaggiare.

Giappone: tipico paesaggio campagnolo (Sì? E quello nero e quello arancione sono forse alberi? NdAlex)

MEGA DRIVE	
GRAFICA + Sprite abbastanza spassosi - Fondali con colori disorientanti	78
SONORO + E'come bere uno scotch etichetta nera, crea una atmosfera - Tecnicamente poteva essere migliore	82
GIOCABILITA' + Giocabile sotto tutti gli aspetti - Forse non troppo duraturo	85
TAITO Grazie a Computerland & Micromania	83

ENTRA IN GIOCO CON....

SEGA™
Master System™

SPEEDBALL™

Armato di corazza con aculei, di elmo e di guantoni, affronta faccia a faccia in un'arena del futuro alcuni dei peggiori delinquenti del mondo in una partita di pallamano che non ammette sbagli!

Schiva marcature da rompere il collo, passa la palla d'acciaio ai tuoi compagni e fai goal nella porta avversaria. Martella i tuoi rivali fino a far loro implorare pietà!

IMAGE WORKS

The BITMAP BROTHERS

TOYS LEADER®

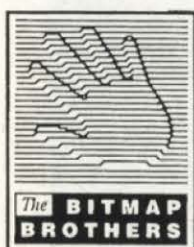
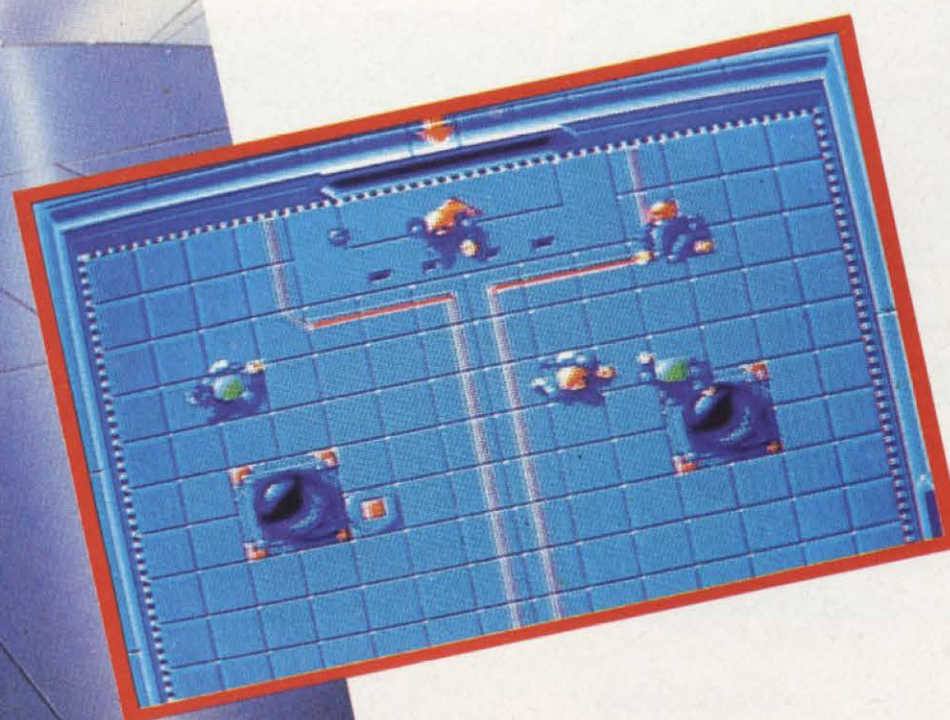
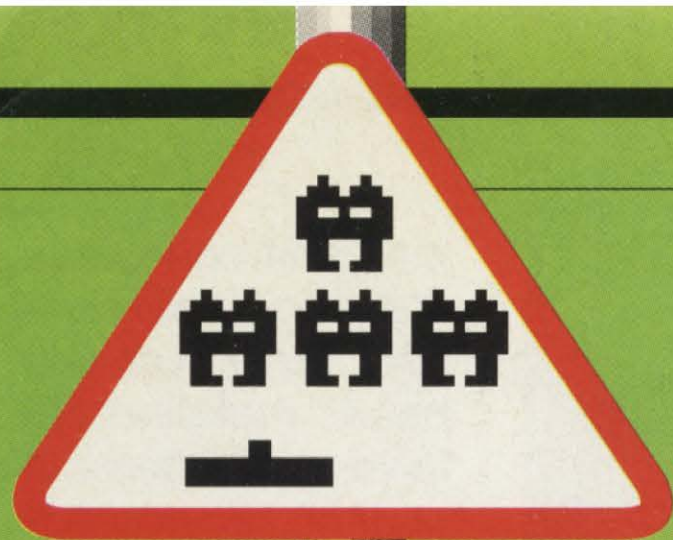
CADARIO

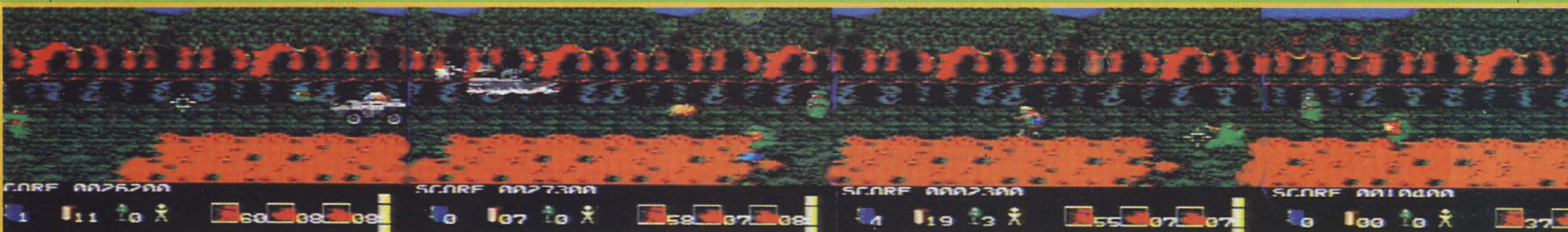
È UN'ESCLUSIVA: LEADER DISTRIBUZIONE SRL - VIA MAZZINI 15 - 21020 CASCIAGO - VA - ITALY - TEL. 0332/212255 - FAX 0332/212433

OPERATION WOLF

83

GIOCATORI	1
LIVELLI	6
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

Ecco, a partire da sinistra verso destra, JH e Alex durante una delle loro solite allegre discussioni.

Questo tipo di gioco non è uno dei miei preferiti, ma sicuramente è uno di quelli che rendono meglio per quanto riguarda l'uso della "pistola" per Master System.
La storia vi vede coinvolti in un'impresa disperata: un gruppo di terroristi ha rapito alcuni personaggi politici di un certo calibro, e ora avanza richieste che non possono essere soddisfatte. Più tempo passa e più gli ostaggi corrono il pericolo di essere uccisi; il vostro compito, come membri di una squadra specializzata anti-terrorismo, è quello di farvi strada attraverso diversi livelli per raggiungere il campo dove sono tenuti i prigionieri, e di liberarli. Il primo stage è il campo delle comunicazioni, da eliminare per evitare che i nemici possano chiamare eventuali aiuti; il secondo vi vedrà attraversare la giungla per arrivare al villaggio dove sono nascosti i prigionieri; il terzo quadro è per l'appunto il villaggio, mentre seguono in ordine il deposito di munizioni, il campo di prigionia e infine la pista di volo, ove dovrete fermare i terroristi, ritiratisi al vostro avanzare, prima che fuggano con un aereo.
La difficoltà di Op. W. è ben calibrata per ogni livello, nello sparare ai nemici state attenti a non colpire i prigionieri che stanno passando in quel momento, e fate attenzione ai bonus, tipo granate e munizioni di riserva, indispensabili per poter proseguire nella missione! Ah, dimenticavo: quelli fra voi che sono fan del coin op ma non hanno un Light Phaser non si devono disperare, perché il gioco funziona anche con un joypad.

Gabriele Pasquali.

Quale gioco scegliere tra quelli con i quali si può usare il Light Phaser, se non questo conosciutissimo sparammazza a scorrimento orizzontale?

Quando si prendono le strade di campagna bisogna sempre avere una scacciacani, per evitare questo tipo di fastidi.

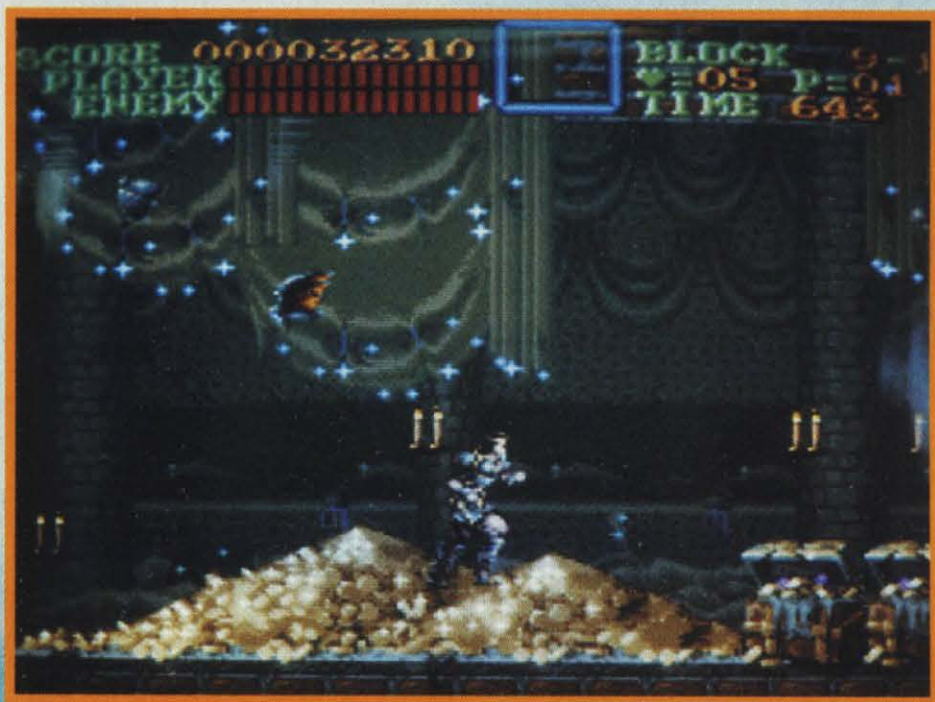
Le diverse parti della missione che vi attende: sembra difficile? Certamente non per dei super-commando come voi!

A partire da sinistra verso destra, nel lato inferiore dello schermo sono indicati: 1)numero di caricatori 2)numero di proiettili rimanenti del caricatore usato 3)quantità di granate 4)prigionieri salvati 5)numero di nemici 6)numero di elicotteri 7) Carri armati da distruggere 8)misuratore dei danni ricevuti. (Una domanda: cosa ci fa una gallina nel mezzo di uno scontro a fuoco con dei terroristi? NdAlex)

MASTER SYSTEM	
GRAFICA + Bei fondali + Sprite discreti	80
SONORO + Effetti sonori sufficienti - Poche musichette	78
GIOCABILITA' + Molto bello con la pistola + Giocabile anche con il joypad	84
SEGA	83

89

GIOCATORI	1
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1 (difficile)

Per lungo tempo i sudditi avevano aspettato quel momento, e col trascorrere di interminabili anni avevano sempre più temuto che le funeste profezie si avverassero... ma finalmente il malvagio conte, loro signore e padrone, morì.

Durante il periodo del suo governo, se così poteva chiamarsi quella spietata dittatura feudale, era stato commesso ogni genere di atrocità, e il popolo aveva vissuto nel terrore. Inimmaginabili erano stati i supplizi che avevano subito tutti coloro che avevano contrastato la volontà del conte, rifiutandosi di pagargli esosi tributi o di sottoporsi a umilianti servigi per suo unico capriccio: i cadaveri putrefatti degli sventurati facevano bella mostra di sé impalati nella piazza del feudo. Un dì, un vecchio, prima di morire impiccato per "crimini di lesa maestà", aveva profetizzato che il diabolico conte avrebbe vinto la morte.

La terribile predizione aveva risuonato a lungo nelle orecchie dei sudditi, ma infine non si era avverata: il conte era morto, o almeno così sembrava...

In realtà, due giorni dopo la sepoltura, la lapide della tomba del conte fu trovata distrutta, il loculo profanato, la tomba vuota.

Il panico cominciò a diffondersi tra il popolo e qualcuno mise in giro la voce che il conte era un non-morto, un'immortale creatura notturna che poteva trasformarsi in un pipistrello e nutrirsi del sangue degli uomini, per mantenersi indefinitamente in vita.

Così nacque la leggenda del conte Drak, anche noto come Dracula.

Bbbrrrr... mi spavento sempre molto nel raccontarmi la vera storia del papà di tutti i vampiri, figuriamoci poi se devo essere proprio io il prescelto ad uccidere il Signore delle Tenebre, così preferisco cedere a voi l'eroico ruolo che mi era stato affidato. Se sarete così coraggiosi da accettare, preparatevi ad affrontare tutte le più orrende mostruosità che la mente umana possa concepire e, da ultimo, il conte Dracula in persona. Naturalmente sarete equipaggiati col massimo dell'armamento pensabile: un carroarmato? NO! Un lanciafiamme? NO! Un bazooka? NO, molto, molto di più: una frusta.

Beh, dapprima la frusta sarà quella che avete fregato al domatore del circo paesano l'anno scorso; poi potrete, nel corso della vostra perigliosa avventura (sarebbe meglio dire odissea), rimpiazzarla con quella d'acciaio a palla chiodata, tipica degli skin heads metallari più fanatici (di settecento anni fa, quando ancora giravano con le armature. NdAlex).

L'azione di gioco è quella tradizionale della prima versione di Castlevania (il coin op), e mi stupisco di come i programmatori non vi abbiano inserito qualche elemento adventure, che aveva influenzato positivamente, dando luogo ad un poutpourri veramente azzeccato, Castlevania II sul NES (l'arcinoto Simon's Quest).

Tornando al nostro Castlevania IV, non

E cos'è un bel bagno senza un bel tuffo?

Mi ricorda tanto la storia di un certo Davide contro uno grosso come questo che però si chiamava come una caramella...

Siamo per errore entrati nella cassaforte del conte e ne approfittiamo per fare un bagnetto nei soldi alla Paperon De Paperoni.

CASTLEVA

posso fare a meno di lodare la fantasmagorica animazione della frusta del nostro eroe: potrete farci davvero di tutto, farla roteare minacciosamente, usarla in ogni direzione e perfino (trovando gli appositi sostegni) trasformarla in una liana provvisoria per i passaggi più difficili (e qui l'articolo sarebbe interessato anche a Indiana Jones).
Il travagliato percorso fino al conte sarà letteralmente disseminato di candele che, oltre a illuminarvi la strada vi forniranno, se colpite, dei power up per la frusta, delle armi aggiuntive (come i pugnali, le croci, le asce o l'acquasanta), e dei cuoricini per l'uso di suddette armi aggiuntive (maggiore è la potenza dell'arma complementare e maggiore sarà il numero di cuoricini impiegati per usarla). Talvolta vi saranno anche dei falsi muri (che toccherà a voi scoprire) dietro i quali saranno celate scorte di energia extra ed altre delizie. In ogni stage troverete ad aspettarvi raccapriccianti mostruosità d'ogni tipo (mi sa che questo sia il gioco preferito di Dylan Dog): scheletri d'ogni taglia, simpatici zombies, sorridenti golem e, naturalmente, allegri pipistrelli. Un altro pregio del gioco è senza dubbio la colonna sonora (e non esagero a chiamarla così): sembra quasi composta dal mitico Simonetti, l'ex boss dei Goblin. Per quanto riguarda i difetti è immediatamente evidente l'elevata difficoltà, costituita sia da numerose situazioni di gioco frustranti (una pianta carnivora di qua, uno zombie di là ecc...) che dal non proprio semplice controllo del personaggio principale (soprattutto in prossimità delle numerose scale e scalette varie presenti in tutto il gioco...), e, a questo proposito, si nota davvero la mancanza di tipici livelli di gioco EASY o PRACTICE. Un gioco duro per veri duri, insomma (per fortuna che è dotato di un utile ed intuitivo sistema di passwords).
Il platform è in generale il game più programmato su Super Famicom; così non posso nascondere che mi aspettavo di più da Castlevania IV (se non altro perché è il IV della saga). Non che sia malvagio anzi, tutt'altro, ma non è certo originale e non eccelle in nessun campo in particolare (a parte le musiche). Se cercate la longevità comprate Super Mario, se volete spettacolarità acquistate Super Ghouls'n'Ghosts, se desiderate varietà prendete Actraiser, se esigete divertimento procuratevi Goemon. Se invece volete un po' di tutto, e non avete i titoli suddetti, Castlevania IV è il gioco che fa per voi.
Mmm... Il sole sta per sorgere... scusatemi, devo proprio andare: la mia comoda, piccola casetta di legno di mogano mi aspetta...
A stanotte, eh, eh, eh, eh, eh!
Passo e chiudo.

Piermarco Rosa.

Entro in una grotta e cosa trovo (a parte pipistrelli e mostri vari)? La confezione di puntine da disegno giganti che da un mese non si trovava più in redazione. Peccato siano sparse per terra.

Sssh! Fate silenzio signori, vi prego! In fondo siamo in una biblioteca, no?

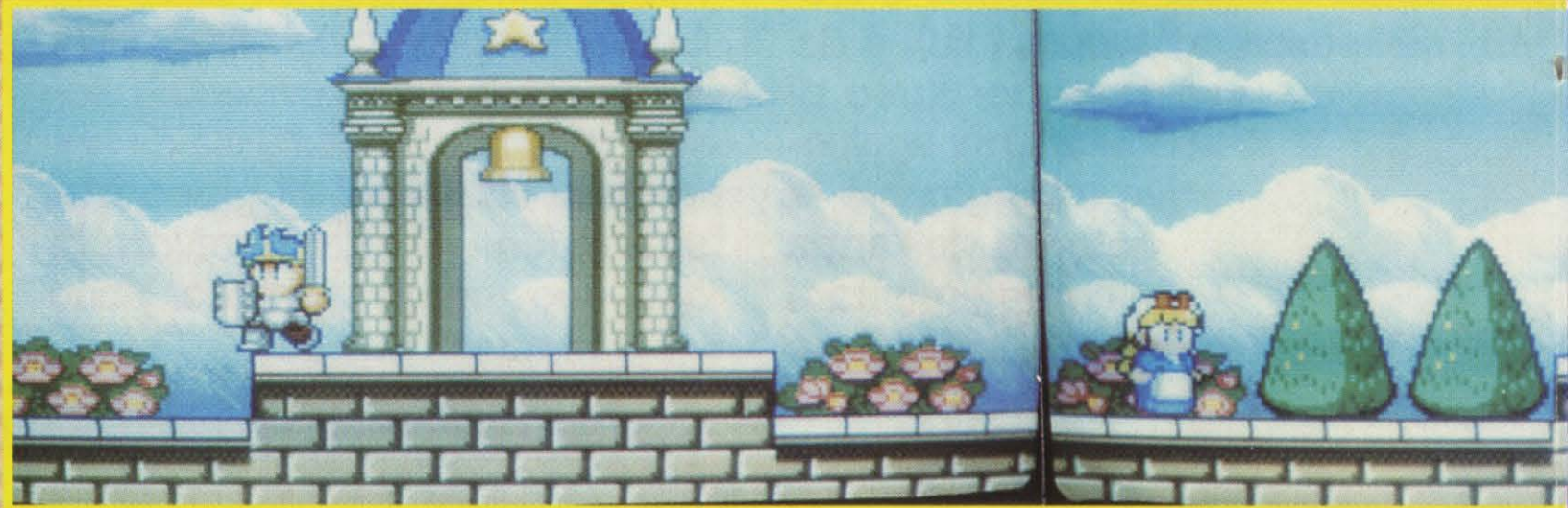
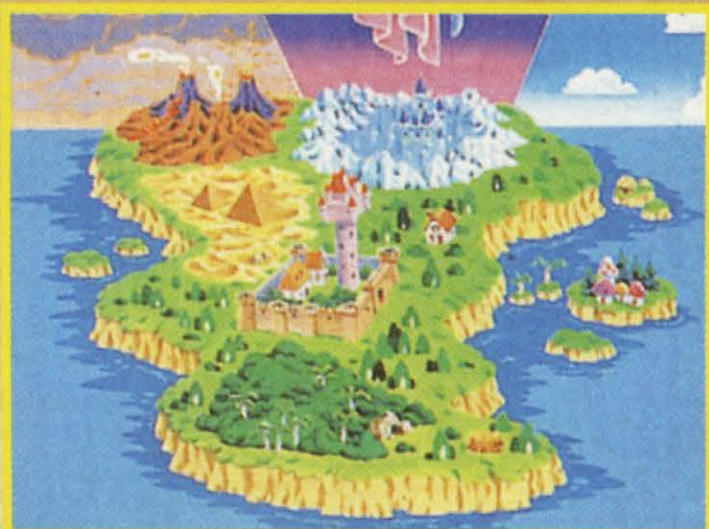
Dovreste poter vedere l'effetto del muro che vi ruota attorno! Così poi stareste male come lo siamo stati noi!

NIA IV

SUPER FAMICOM	
GRAFICA + Ben definita	90
SONORO + Si commenta da sé	95
GIOCABILITA' + Davvero coinvolgente - ma spesso frustrante	85
KONAMI Grazie a Computerland & Micromania	89

WOND[...]
in Monst[...]

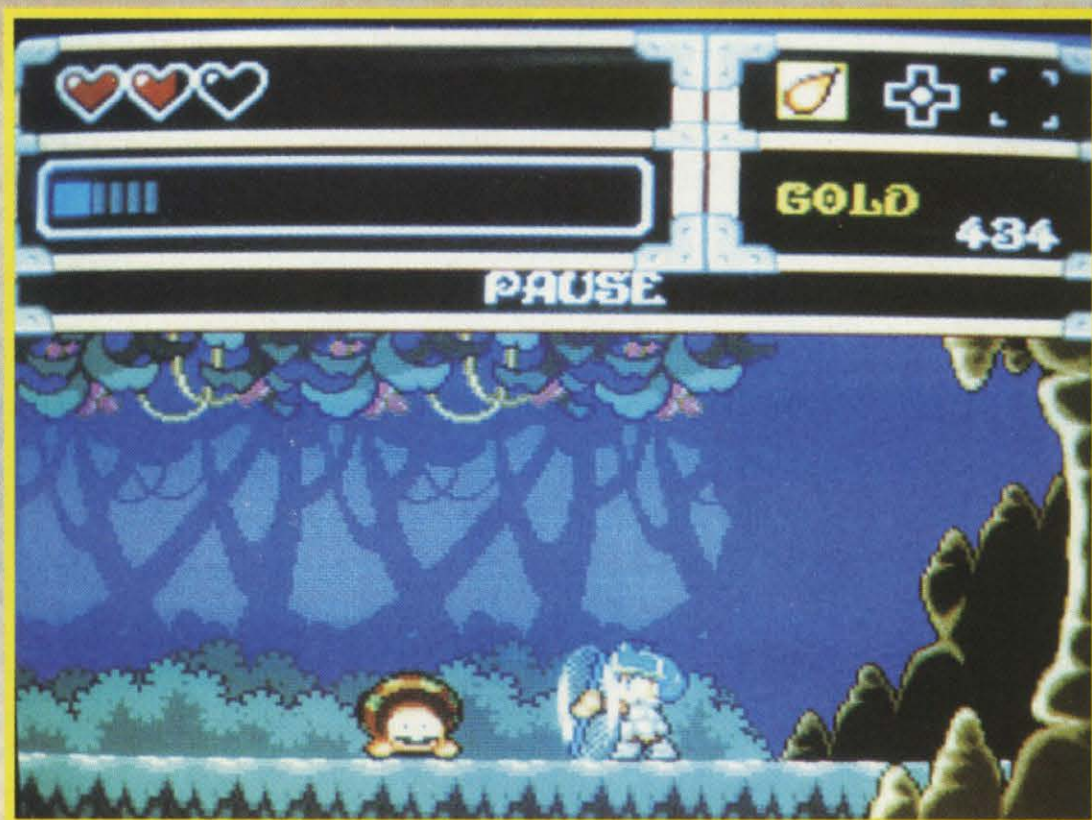
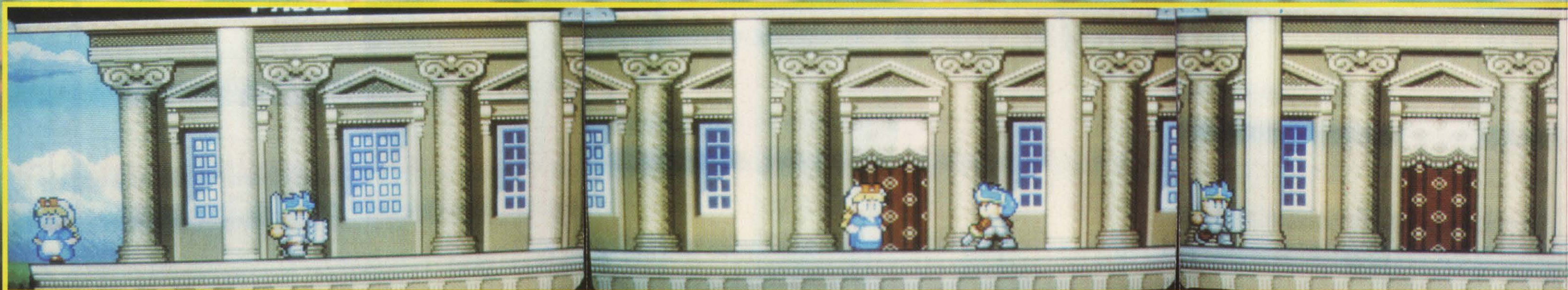
96

GIOCATORI	1
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

Il ragazzo prodigio è arrivato al suo quinto episodio della fortunata serie, e quest'ultima puntata merita davvero il massimo dei voti!

La lancia di Tom, viene fatta ruotare vorticosamente creando un'efficace scudo difensivo, ma anche offensivo!

Il nostro simpatico personaggio è ormai diventato grande, lo abbiamo potuto seguire in mille avventure sul Master System (vedi numero 2 di CMania!) e di certo non poteva mancare una puntata anche sul Mega Drive.
So che diversi ragazzi, patiti della serie, hanno addirittura preso il "Sega Converter MD/MS" per poter giocare a Wonderboy (e hanno fatto bene!) ma ora vi potrete divertire anche sul 16bit!
W.Boy V si aggiunge ai platform come Sonic, presentando un mondo fantastico realizzato in modo eccellente, la grafica, il sonoro e l'animazione sono a livelli superiori la norma, peccato non si possa dire altrettanto della giocabilità, ostacolata solo da un "piccolo problema!".
Il piccolo problema a cui mi riferisco è rappresentato dalla lingua: quando parlate con i personaggi le scritte fuoriescono in giapponese, e capite bene che trattandosi di un arcade/adventure, la cosa è un po' problematica (Mi direte voi: ma al giorno d'oggi chi è che non sa leggere il giapponese? E' vero, infatti io sono riuscito a risolvere il problemino!).
Dopo la breve descrizione del gioco che vi sto facendo, vi elencherò la soluzione di alcune tappe dei primi livelli in modo tale che riuscirete a giocarci!

Eccola, è lei, la mega "Amanita Muscaria "! Riuscirete ad avere la meglio ?

Wboy V è un misto di Wboy II e III per Master System, cominciate l'avventura svegliandovi a casa vostra e, dopo aver fatto una sana colazione con latte e Nesquik, decidete che per digerire non c'è niente di meglio che andare ad affettare centinaia di puf- funghetti in giro per Monster World.
Una volta giunti al villaggio delle fate vi viene chiesto di scovare il fungoide gigante che sta terrorizzando tutti con le spore sue seguaci, e qui cominciano i problemi!
Per alcuni giorni ero in crisi perché per arrivare alla tana dell'Amanita Muscaria (slurp!) dovete superare una porta con su un cartello indicante una nota, per poterla aprire era ovvio dedurre che c'era bisogno di uno strumento musicale che non riuscivo a trovare da nessuna parte (ho girato gli stessi livelli per centinaia di volte!), sino a quando non mi sono messo a pensare tralasciando il giapponese.

ERBOY V
er World III

Nello splendido giardino incantato vi aspetta una fata immacolata che vi regalerà una fatina come angelo custode.

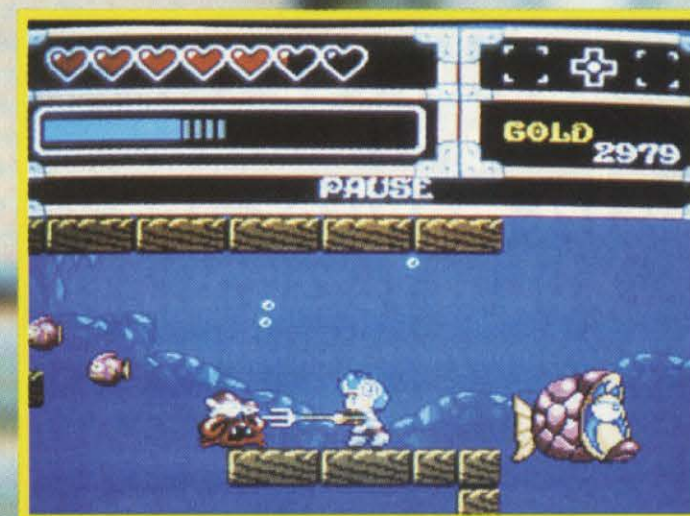
Prima di tutto, dopo esservi corazzati bene di armi , stivaletti, etc., andate a posizionarvi in mezzo alle due statue del villaggio e premete in su la leva di comando, vi troverete in uno splendido giardino dove si trova una fata, parlateci e poi tornate giù!
Se non erro ora avrete un angioletto custode; andate dalla porta chiusa, e troverete nel corridoio sottostante lo strumento musicale.
Dato che non riuscirete a suonarlo come si deve, è bene che andiate al villaggio da una fata (vestita di verde!), la quale vi indicherà una serie di combinazioni di note che dovrete suonare poi; a questo punto non vi resta che andare nella tana e scovare il tipo pericoloso! Una volta ucciso il famigerato fungo ritornate nel giardino magico e ci sarà un passaggio aperto nel tronco dell'albero a sinistra; il resto scopritelo da voi! (non dovrebbero esserci ulteriori problemi se non quando dovrete rispondere alla sfinge, ma con un po' di fortuna riuscirete ad andare avanti con l'avventura!).
Come gioco promette davvero tanto, la longevità è assicurata, come anche il divertimento, pensate che spesso sarete accompagnati da piccoli aiutanti: come esempio posso ricordare il piccolo vichingo che vi segue scavando dove si trovano monete nascoste a mo' di cane da tartufi, etc.

Gabriele Pasquali

In tutti i Wboy ci sono sempre state porte e/o passaggi segreti che conducevano a stage o stanze particolari, infatti è lo stesso anche qui.

Prima di partire per spericolate avventure è indispensabile fare acquisti di ogni genere.

No, non abbiate timore, è solo un buon vecchio (e grande) dragone saggio che cercherà solo di venirvi incontro!

Il tridente permette a Tom di esplorare le profondità degli oceani nel tentativo di scoprire chissà quale tesoro!

Il simpaticissimo vichinghino sembra proprio in difficoltà; riuscirai a strapparlo dal crudele destino che i cannibali gli riservano (slurp!)?

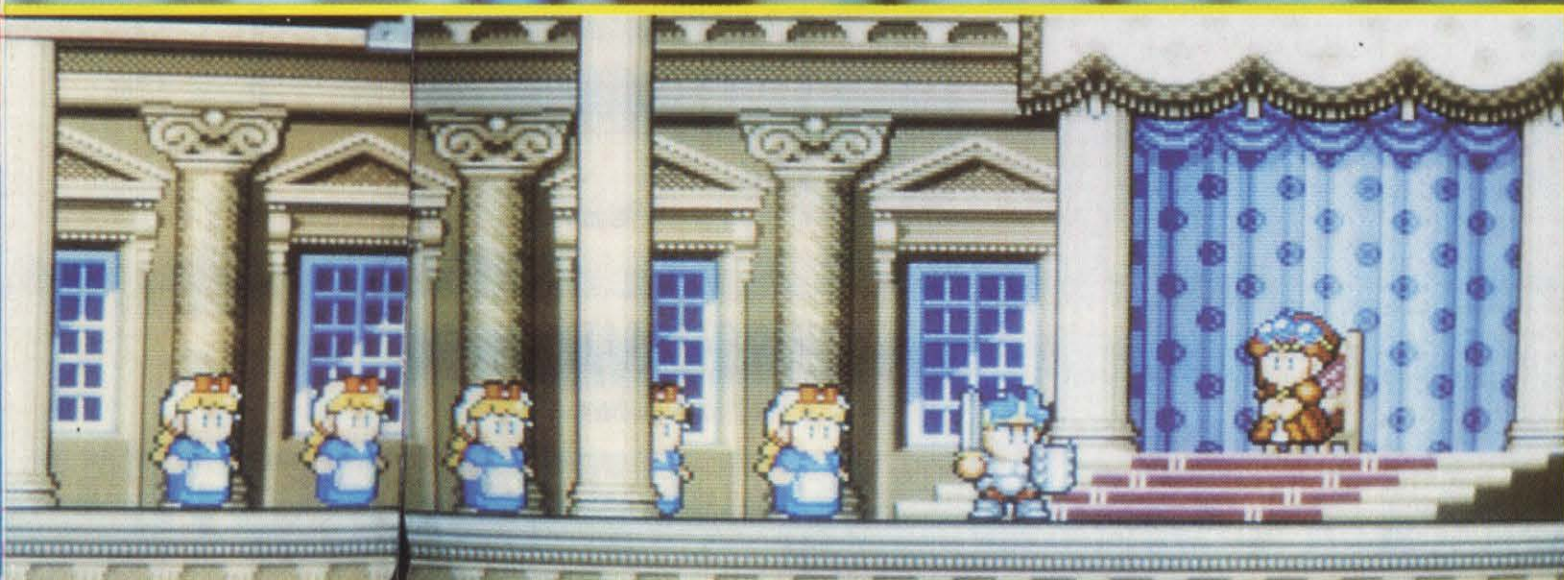
MEGA DRIVE

GRAFICA + Sprite ben definiti e animati + Fondali molto belli	96
SONORO + Stupende musiche accompagnano le peripezie di W.B. + Belli gli effetti sonori	94
GIOCABILITA' + Avrebbe un punteggio maggiore se non ci fosse di mezzo il giapponese + Incredibilmente vario	95
WESTONE/SEGA Si ringrazia Consol Generation per la cartuccia	96

500

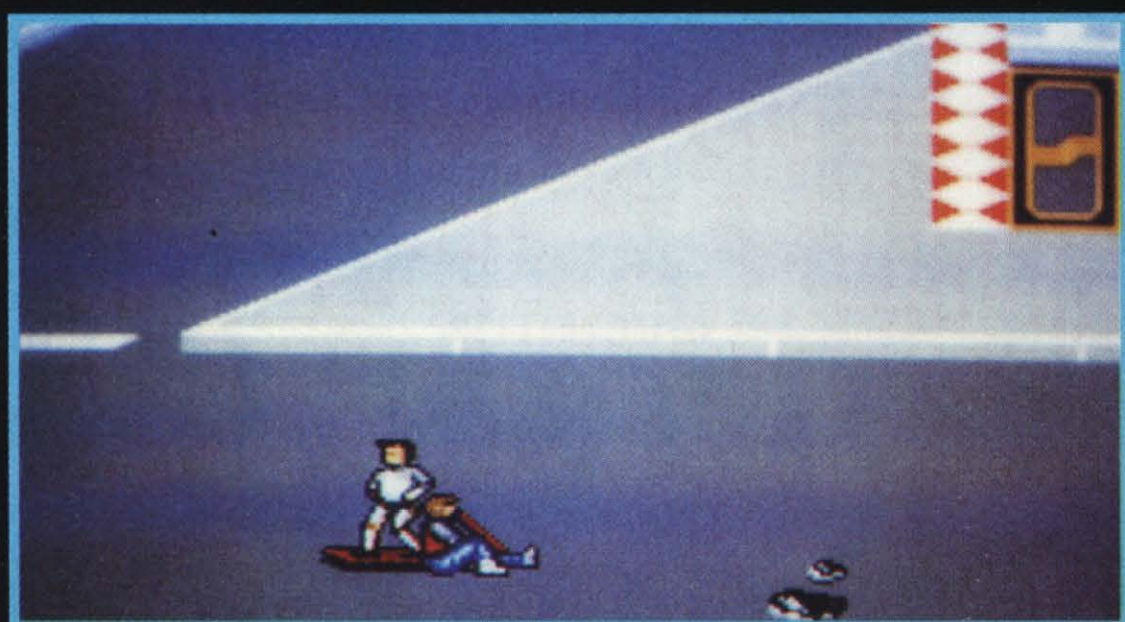
71

GIOCATORI	1
LIVELLI	5
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

BACK TO THE FUTURE PART II

Qui dovrete guidare Jennifer per la casa, cercando di farla uscire senza incontrare nessuno!

Ladies and gentleman, è qui per voi questa sera, direttamente dal futuro, la Banda degli Scombinati!

Michael J. Fox ricompare di nuovo sui nostri monitor, che ci abbia forse preso gusto?

Effettivamente imparare ad andare su uno skate senza ruote non sembra poi tanto facileeee... Splat!!! Anche per me, a quanto pare!

Ricordate dove avevamo lasciato i nostri eroi nel primo episodio della serie di Ritorno al Futuro? Beh, se non ve lo ricordate non preoccupatevi, vi rinfrescherò io la memoria, tanto quel film l'avrò visto una ventina di volte! Dunque, Marty era riuscito a ritornare dagli anni cinquanta nel presente, ma una nuova e terribile avventura lo stava aspettando dietro l'angolo...
Doc infatti era andato a curiosare nel futuro, e più precisamente nell'anno 2015, ed era tornato indietro con notizie poco rassicuranti: il figlio di Marty infatti sarebbe stato arrestato oggi (non oggi nel presente, oggi nel futuro! NdD) in una rapina che era stato obbligato a fare dal malvagio Griff Tannan.
Potevano forse lasciarlo in balia della sorte? Certo che no! (per fortuna che Doc era contro i cambiamenti spazio-temporali!)
E allora via, salite alla svelta sull'ormai mitica DeLorean, la macchina del tempo più bella dell'universo!!
Per terminare il gioco dovrete portare a termine 5 missioni:
Missione 1: il vostro primo compito è quello di impedire al figlio di Marty di compiere la rapina e far arrestare la banda di Tannan. In questa parte del gioco dovrete raggiungere il Municipio sani e salvi, evitando i vari ostacoli e gli scagnozzi di Griff (ah, dimenticavo, voi vi muoverete su uno skateboard volante).
Missione 2: ...intanto la polizia ha ritrovato Jennifer e l'ha portata nella sua casa (non quella del presente, quella del futuro!). La vicenda quindi si complicherà ulteriormente, perché dovrete fare in modo che Jennifer esca dalla casa senza incontrare i suoi familiari, questo per non procurare un trauma alla povera ragazza.
Missione 3: finalmente siete tornati a casa nel 1985! Ma cosa è successo? Qualcosa è cambiato! (Molte cose sono cambiate in verità!) Infatti Biff (il nonno di Riff) ha preso in prestito la macchina del tempo e ha consegnato un almanacco sportivo al suo omonimo del '55 (miseria che confusione! NdD) ed ora, nell'85, è diventato ricco e famoso. Il vostro compito sarà quello di raggiungere la preziosa macchina, facendovi strada tra un mucchio di cattivacci (questa fase è molto simile alla prima).
Missione 4: decisi a salvare la storia, Doc e Marty tornano nel 55 per riprendersi l'almanacco sportivo. Questa sezione del gioco è nettamente differente dalle altre, infatti dovrete disporre correttamente i tasselli di un puzzle per ottenere una figura (e cioè Marty che strimpella la chitarra).
Missione 5: Siete ancora nel 1955 e state inseguendo Biff con la vostra magica "tavoletta volante". Biff infatti è ancora in possesso del famigerato almanacco sportivo e se volete riportare le cose come stavano prima dovrete assolutamente impossessarvene.
Fine.

Dave.

MASTER SYSTEM

GRAFICA + Scrolling abbastanza fluido	71
SONORO + Un po' stridente ma ricalca il motivo originale	70
GIOCABILITA' - Il primo livello è difficile + Per il resto va bene	73
IMAGEWORKS	71

THE FACE CLUB

Iscriviti al "The Face Club", l'esclusivo club Image Works Sega.
Ogni 3 mesi riceverai un coloratissimo notiziario, dritte, suggerimenti e altro ancora.
Compila questo tagliando e invia, intestato a Mirrorsoft, un vaglia internazionale ordinario, dell'importo di Lit. 17.000=, al seguente indirizzo:

The Face Club, Image Works,
Irwin House, 118 Southwark Street, London. SE1 0SW.

Nome e Cognome: .... Età ....

Indirizzo: ....

Possiedi un Sega Master System: ❑ SI ❑ NO

IMAGE WORKS™ SEGA®

SPEEDBALL™

Indossa i tuoi guantoni migliori, è giunta l'ora! Se calpestare fiori è il tuo passatempo preferito, cimentarti in questa simulazione sportiva del futuro non potrà che conquistarti. Due squadre di sei giocatori ciascuna si contendono una palla d'acciaio in un'arena. La squadra che alla fine avrà segnato il maggior numero di goals (e non importa con quali mezzi) sarà proclamata vincitrice.

Ancora qualche goal come questo e inizierai a ridere.

"Cosa ne pensi del Duro con gli occhiali da sole?"

I bonus sono preziosi, raccoglìne una grande quantità.

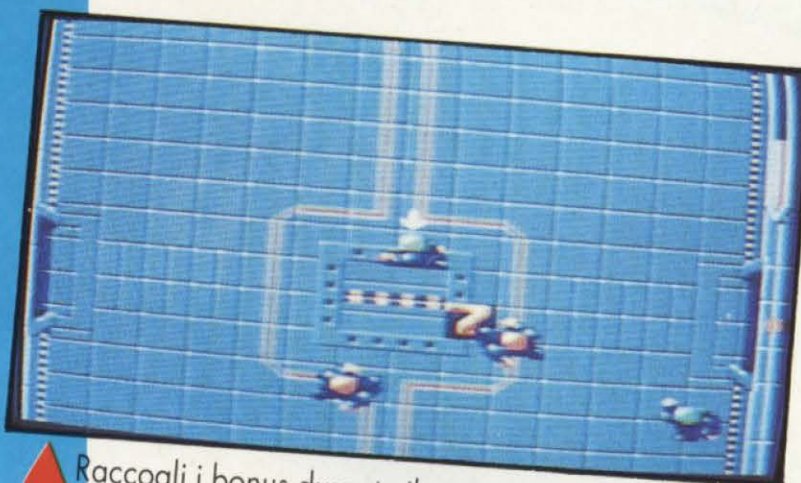
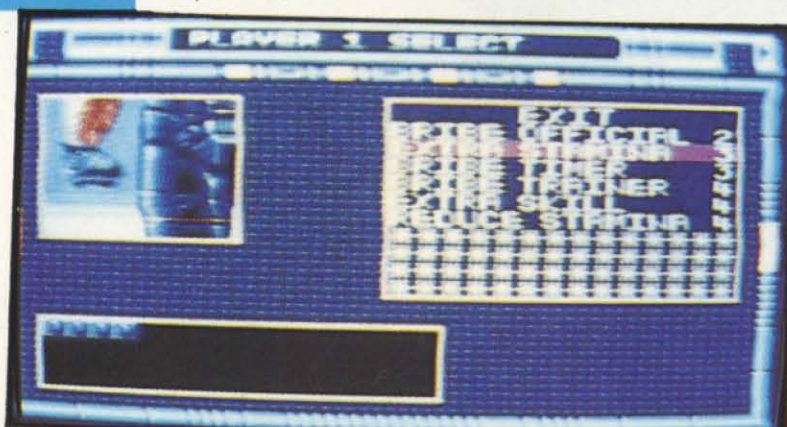
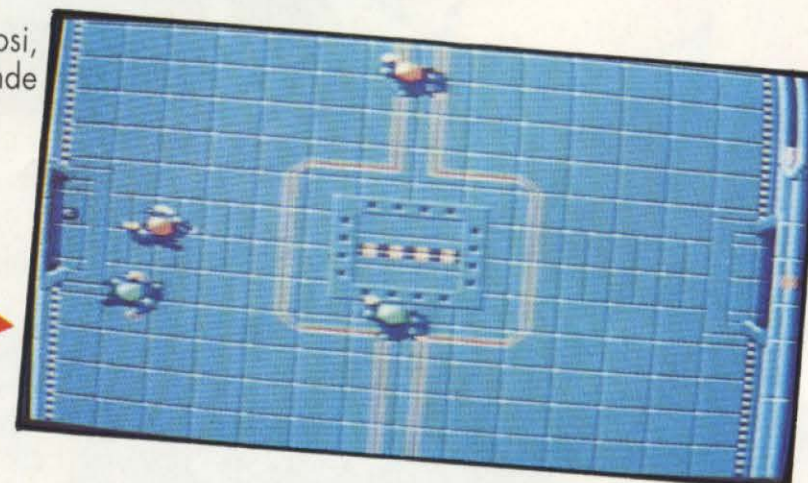
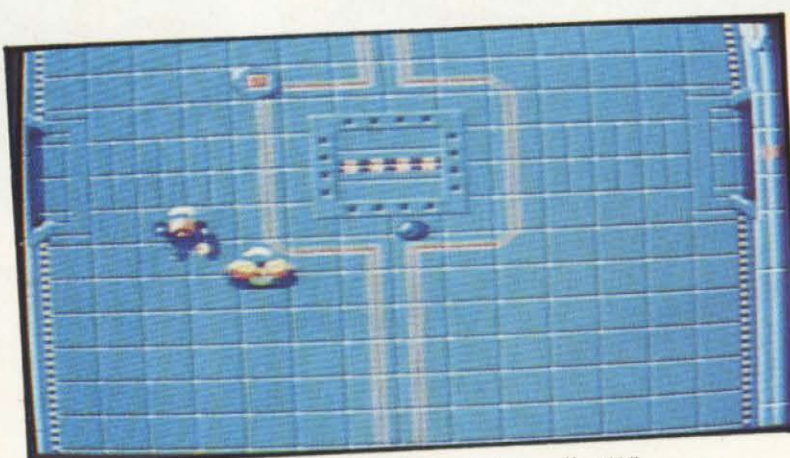
Lancia la palla e spera che sia un tuo compagno ad intercettarla.

Raccogli i bonus durante il gioco e rivendili alla fine della partita.

Accumula il maggior numero possibile di bonus per aumentare la tua potenza.

"Prendi la palla, svelto! Prendi la palla!!!"

IMAGE WORKS™ LOOK TO THE FACE FOR A SEGA ACE

SEGA®

ENTRA
IN GIOCO
CON....

SEGA™
Master System™

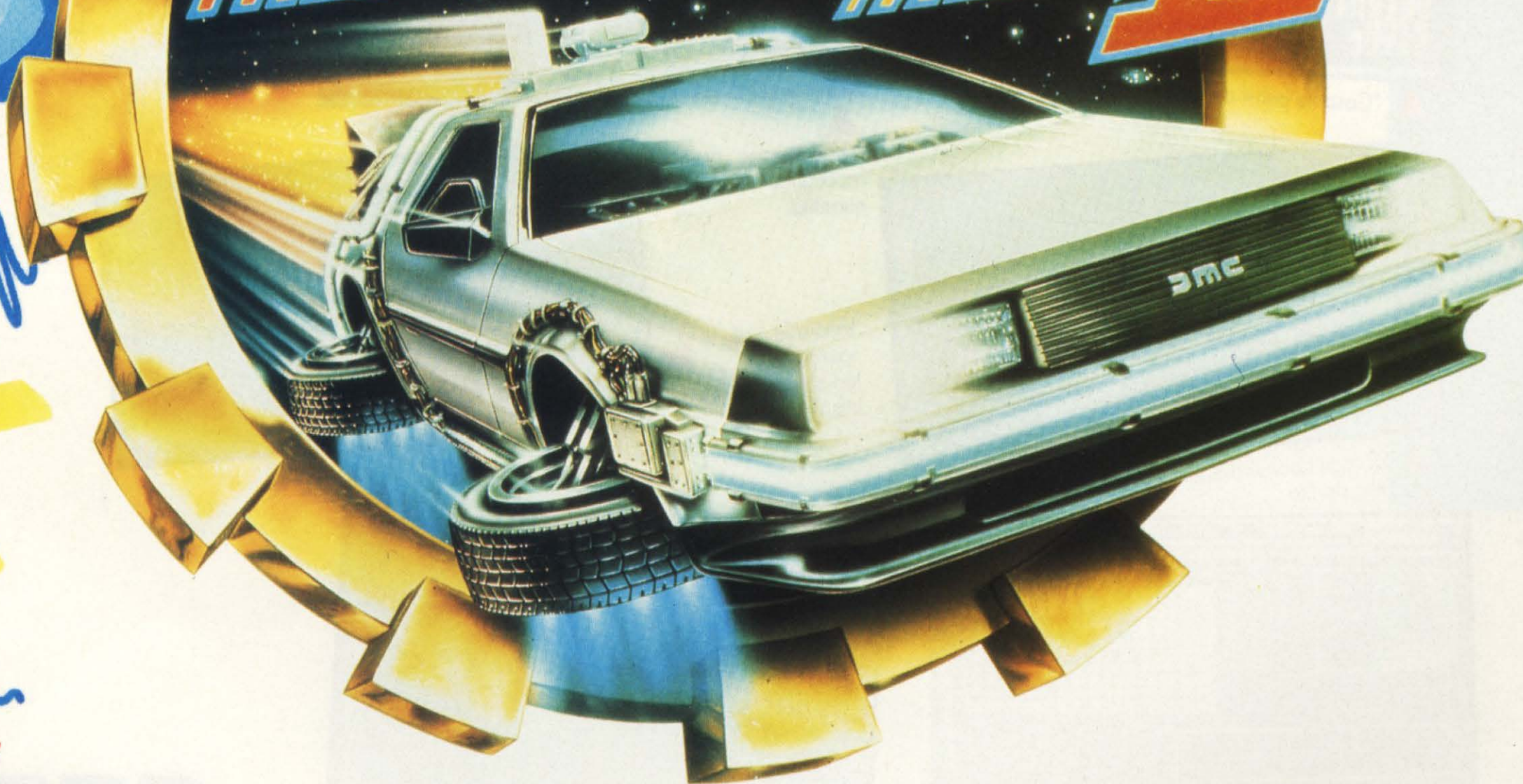
BACK TO THE FUTURE PART II

Buttati con Marty McFly, di ritorno dal 2015, in una nuova elettrizzante avventura ispirata al divertentissimo film campione d'incassi! Quello sbruffone di Biff e la sua banda, a bordo dei loro sfreccianti skate-boards, sono proprio degli incorreggibili guastafeste... Saprai aiutare Marty a levarseli dai piedi e a fare finalmente ritorno a casa?

IMAGE WORKS

TOYS LEADER

È UN'ESCLUSIVA: LEADER DISTRIBUZIONE SRL - VIA MAZZINI 15 - 21020 CASCIAGO - VA - ITALY - TEL. 0332/212255 - FAX 0332/212433

500

96

Paperino sembra stia per perdere le staffe con un Maraja! Qualcuno di voi gli spieghi quanto poco consigliabile sia farlo!

Il personaggio più simpatico della Walt Disney è finalmente arrivato sugli schermi del vostro Megadrive in un'avventura in stile Indiana Jones molto divertente e ricca di colpi di scena!

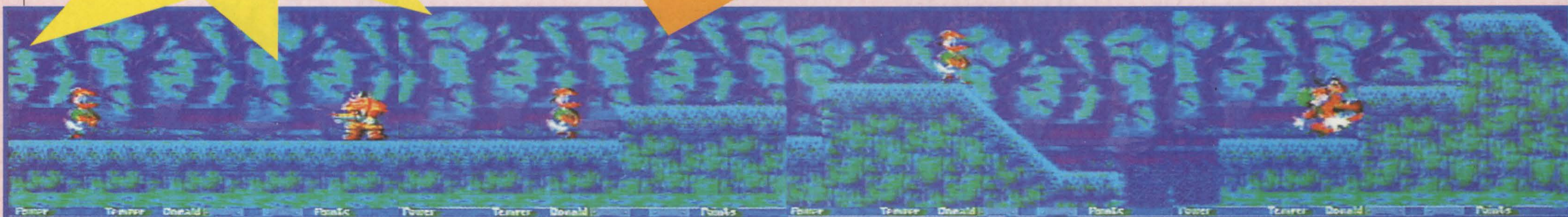
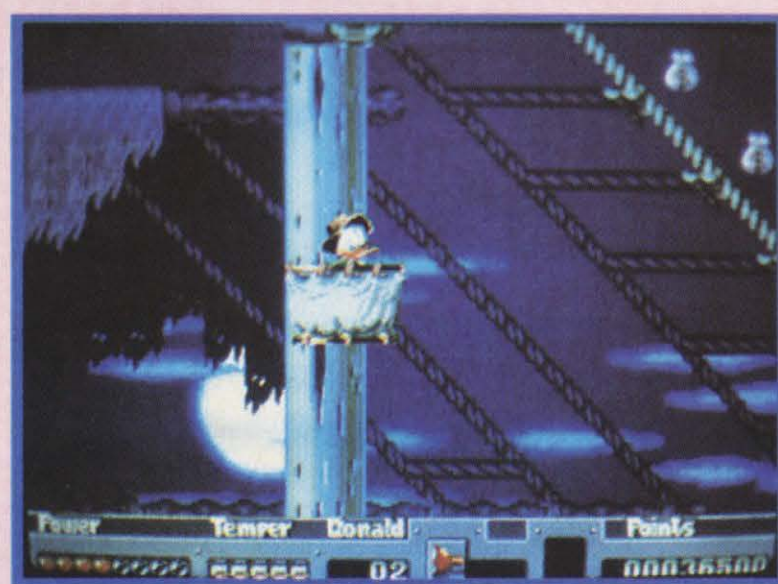
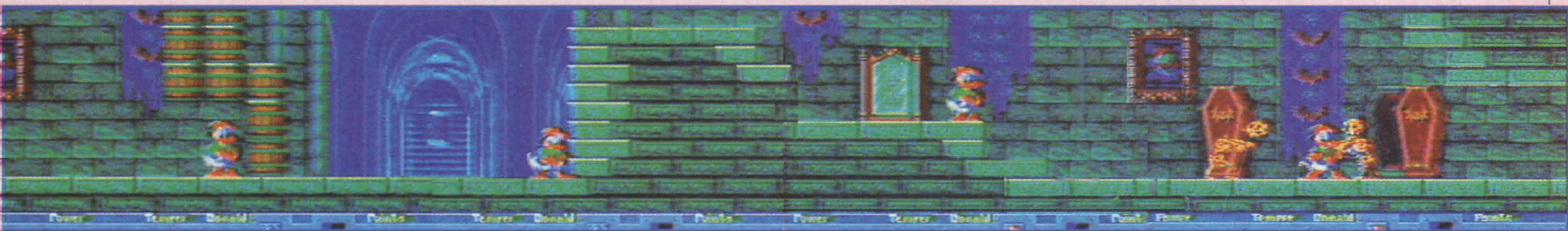
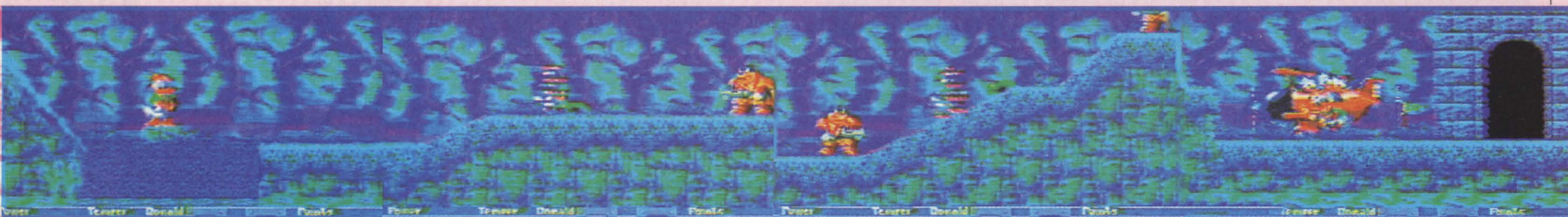
GIOCATORI	1
LIVELLI	molti
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

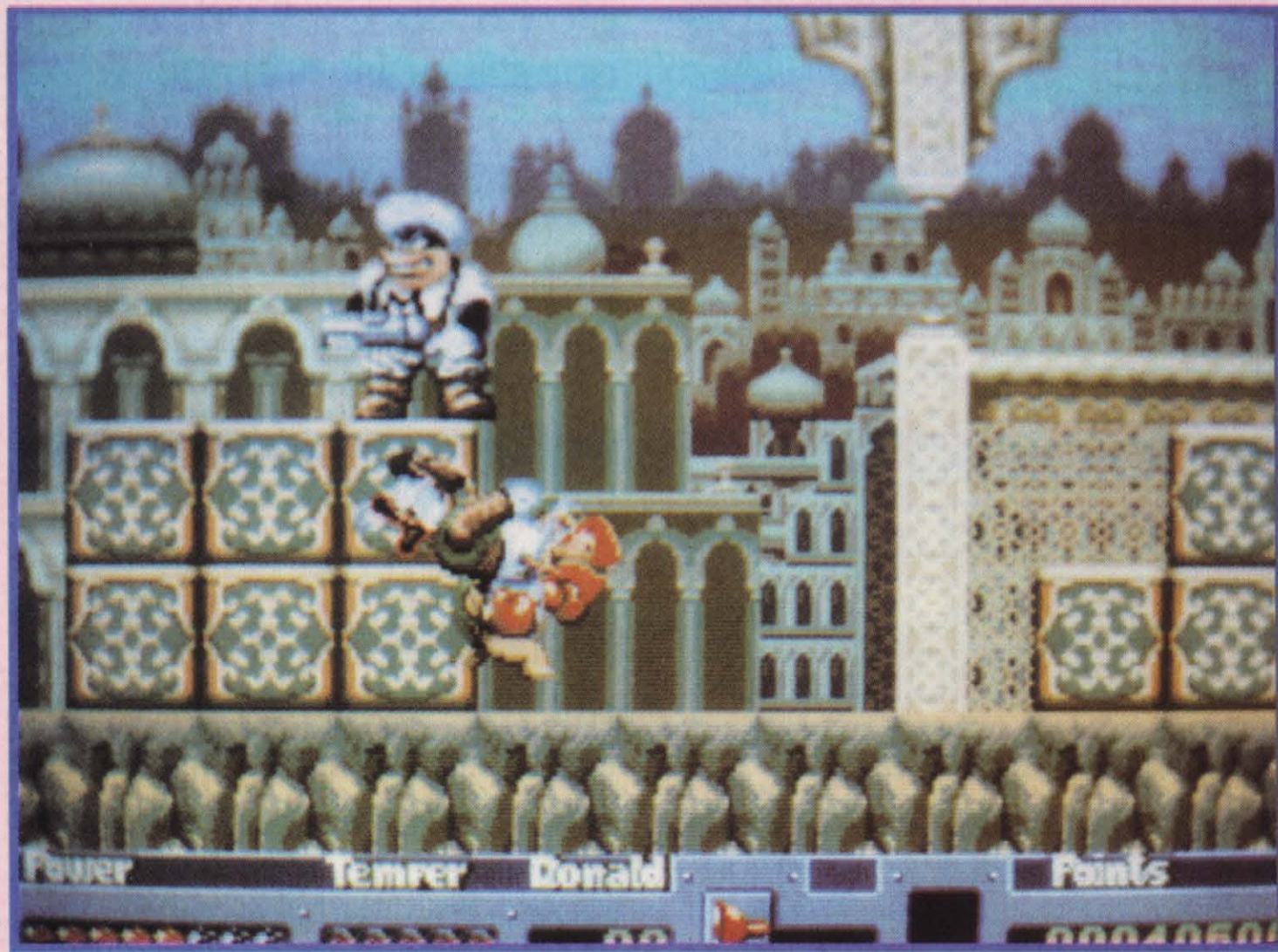
Questo è un periodo ricco di novità per MD, nell'arco di qualche mese ho visto tante di quelle cartucce che sono arrivato al punto di fusione mentale! (Non c'entra assolutamente Mr. Spock di Star Trek!) Così in questo momento non riesco proprio a trovare una trama per Donald Duck, forse sarà meglio che continui domani mattina...abbiate pietà!! (sono reduce dal numero di Natale).
Goood Morning (Vietnam!

Sembra che a Paperopoli non sappiano proprio costruire le linee telefoniche, e ora mi viene il dubbio che sia lo stesso qui a Milano!

starring Donald Duck

QUAC

Sarà una mia impressione, ma questo fondale mi ricorda un po' la discesa di Strider; comunque sia occhio al pinguino kamikaze!

NdAlex+Max), ora va meglio, dopo una nottata passata a leggermi centinaia di fumetti su Paperino sono finalmente in grado di buttar giù qualche riga di storia su questo splendido arcade/adventure. Come sicuramente saprete meglio di me, Paperino è sempre stato un personaggio abbastanza sfortunato nelle varie vicende che ci offrono i fumetti della Walt Disney, non gliene va una giusta e ogni volta c'è da spartire qualcosa lui è quello che ci rimette.
Questa volta però si è fatto furbo e, avendo saputo che lo zio Paperone stava per buttarsi alla ricerca di un'immenso tesoro di una popolazione indios, cercò di rubare la mappa che lo zione custodiva nel suo ufficio.
Una sera, approfittando del fatto che Paperon De' Paperoni si era addormentato sulla sua poltrona, riusci a fargliela sotto il becco (!) partendo cosi il giorno dopo alla ricerca di queste presunte ricchezze; con lui ci sono anche i nipotini: Qui, Quo, Qua.
Dopo essersi equipaggiato con un look alla Indy, Paperino comincia a cercare vari indizi che lo possano indirizzare verso il luogo in cui viveva questo popolo ormai estinto.
La tappa di partenza è Paperopoli, dove si trovano gli scagnozzi di Gambadilegno (il quale, venuto a conoscenza del piano di Paperone, concorre alla scoperta del tesoro contro Paperino), con tutte le intenzioni di fregare la mappa al nostro sfortunato avventuriero; per fortuna Paperino può usufruire di una pistola sputa "sturalavandini" con la quale

Inedito di Papero incavolato! (modello caporedattore. NdAlex)

CKSHOT

Dopo una buona dose di peperoncino il nostro papero schizza all'impazzata in giro per il quadro

Ooops! non mi sembra il momento adatto per farsela addosso, non vi pare?

è in grado di paralizzare temporaneamente i nemici colpiti.
Ogni tanto può capitare che il temperamento del carattere del papero, indicato nel quadro in basso a destra, salga alle stelle grazie a una dose elevata di peperoncino; questo provoca una reazione al suo corpo che lo fa incavolare non poco, facendo cosi polpette dei suoi nemici!
Una volta giunto in fondo al quartiere che state girando incontrerete un personaggio che vi darà delle informazioni sull'America del Sud (seconda tappa); vi dirà che là si trova un luogo in cui c'è una piramide molto interessante....
Se riuscirete ad arrivarci scoprirete con amara sorpresa che non vi si può accedere perché manca la chiave e la giovane indios che vi parlerà vi dirà che tempo prima un avventuriero aveva trovato il modo di entrarci ma che ora è tornato alla sua grande città!
A questo punto spero abbiate capito che Donald Duck non è una semplice avventura lineare in cui si prosegue di livello in livello e basta, infatti spesso è necessario ritornare sui luoghi già visitati per poter procedere allo stage successivo (come nel caso precedente).
Giunti al termine della piramide ci sarà ad aspettarvi Pippo, il quale vi regalerà degli sturalavandini più potenti, che non serviranno solo per colpire i nemici ma anche per.....beh, vi sto dicendo davvero troppo.
Come terzo stage vi attende un avventura in Transilvania con tanto di incursione al castello di Drac.. cioè Duckula (che si pronuncia Dacula); dopo aver risolto questi primi tre livelli si apriranno nuovi orizzonti: infatti il viaggio prevede l'esplorazione di ogni parte del mondo prima di arrivare al tesoro, e ci sono situazioni per tutti i gusti.
Il gioco ha una realizzazione impeccabile, e non ci vuole molto per capire che il Team di programmatori è lo stesso di Castle of Illusion...(voto 96) , per la terza volta avrete l'opportunità di vivere un cartone animato su console grazie all'accordo Sega/Disney e alla bravura dei programmatori del Sol Levante!

Gabriele Pasquali

Ahi che male! Certo che le api non sono delle buone amiche con cui scherzare.

La bravura del giocatore nel far correre o strisciare Paperino viene messa a dura prova nelle piramidi piene di trabocchetti!!

MEGA DRIVE

GRAFICA + I personaggi sono disegnati e animati incredibilmente + ...lo stesso vale per i fondali	**98**
SONORO + Musiche molto belle ricreano tutti gli ambienti del gioco + Bei effetti sonori e digitalizzazione di Paperino	**92**
GIOCABILITA' + Ogni partita è molto piacevole + Buono il controllo del personaggio	**96**
SEGA Si ringraziano Computerland & Micromania	**96**

OUT RUN

82

GIOCATORI	1
LIVELLI	15
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

A bordo di una Ferrari Testarossa cabrio la vostra bionda di turno sembra ancora più bella... ma non fatevi distrarre troppo, perché contro gli alberi ci si fa male

E così è arrivato finalmente sulla console portatile di casa Sega il tanto apprezzato, giocato, copiato, replicato, Out Run. Semplicissimo il concetto che sta dietro al gioco: guidare una Ferrari Testarossa attraverso un circuito di strade statunitensi che si snodano in un percorso ad albero che si conclude in cinque diversi posti entro un certo limite di tempo. Ogni volta che arrivate alla fine di un percorso la strada si divide in due parti: una destra e una sinistra, e voi dovrete imboccare quella che più vi piace. Alla fine di ogni livello raggiungerete un Check Point che vi segnalerà il tempo trascorso e vi darà un ulteriore quantità di secondi utili a terminare il livello nuovo.

Out Run lo conoscerete senz'altro molto bene, e devo dire che non c'è molto da aggiungere, se non il fatto che per correre avrete due marce a disposizione, quelle bassa e quella alta, e che potrete raggiungere i 250 chilometri orari.

La versione su Game Gear non differisce molto da quella per il Master System, e pur essendo piccolo lo schermo è tutto molto ben visibile e comprensibile.

Terminarlo però non sarà difficile, ma pur non durando molto la partita avrete il gusto di rigiocarlo per concludere ogni volta il gioco su percorsi differenti.

Insomma, un gioiellino per gli appassionati del genere da tenere sempre con sé sul proprio mostro portatile: scuola compresa.

Stefano Gallarini

Durante la vostra gara anche i maggioloni verdi vi daranno del filo da torcere, anche perché senz'altro si tratta di motori truccati.

Anche una bellissima e affascinante palma in mezzo al deserto può essere un serio ostacolo se ci andate addosso a 250 chilometri all'ora! Evitate questi fuoristrada e mettetevi le cinture di sicurezza.

Alla fine di ogni partita il Course Map vi mostra il percorso che avete fatto. Utilissimo per provare nuove esperienze automobilistiche nella prossima partita.

GAME GEAR	
GRAFICA - Un po' sfarfallanti gli sprite + Fluido lo scrolling	78
SONORO + Musichette carine - Effetti scarsini	82
GIOCABILITA' + Molto giocabile - Pochi percorsi	80
SEGA	82

90

GIOCATORI	1 o 2
LIVELLI	200
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

BUBBLE BOBBLE

I due mitici draghetti sputa bolle sono finalmente arrivati sul Sega Master System, e vi promettono tante ore di divertimento.

Bubble Bobble è stato, e continua ad essere, uno dei più divertenti coin-op a due giocatori. La versione su Master System è la riproduzione esatta del gioco originale, anzi di più!

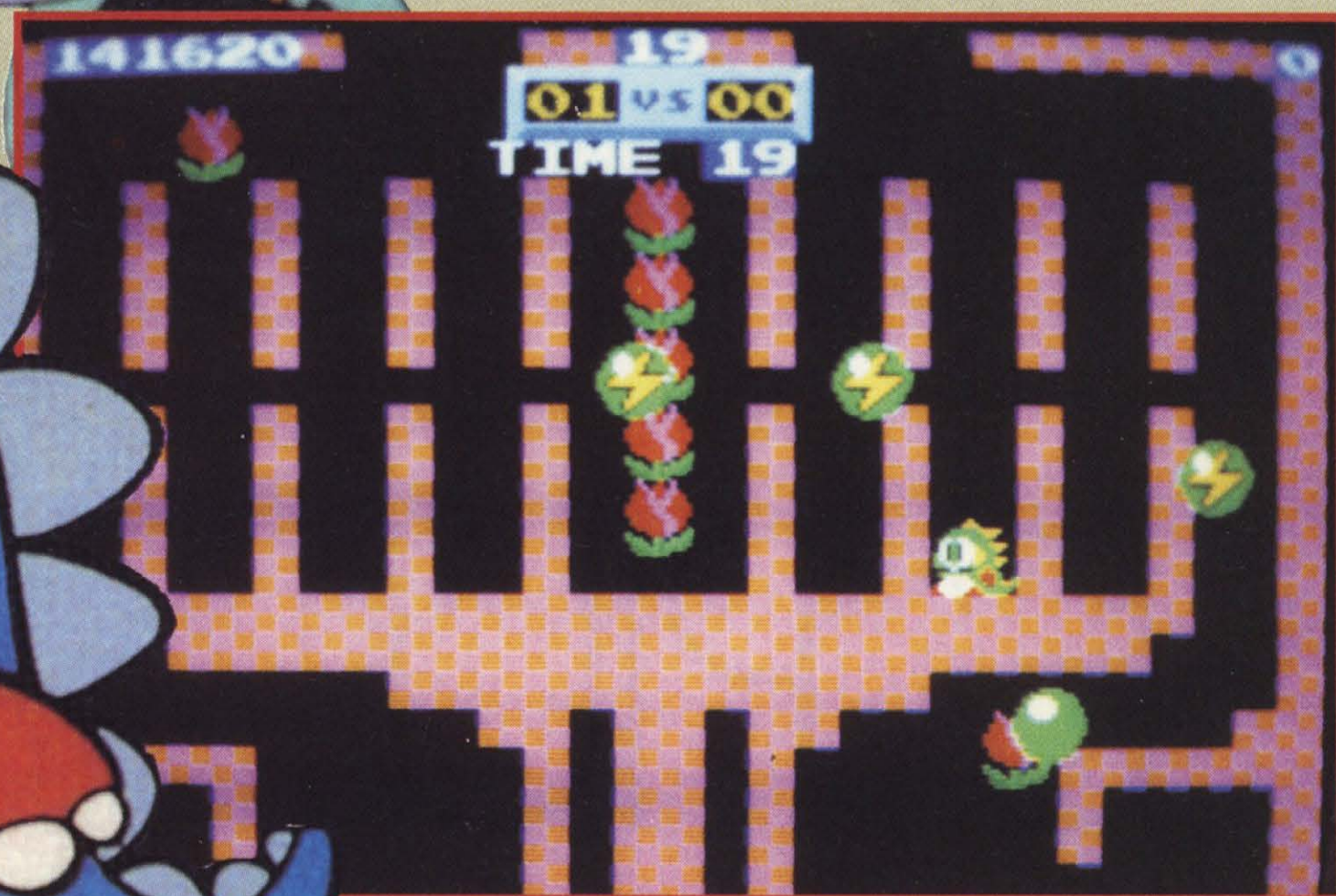
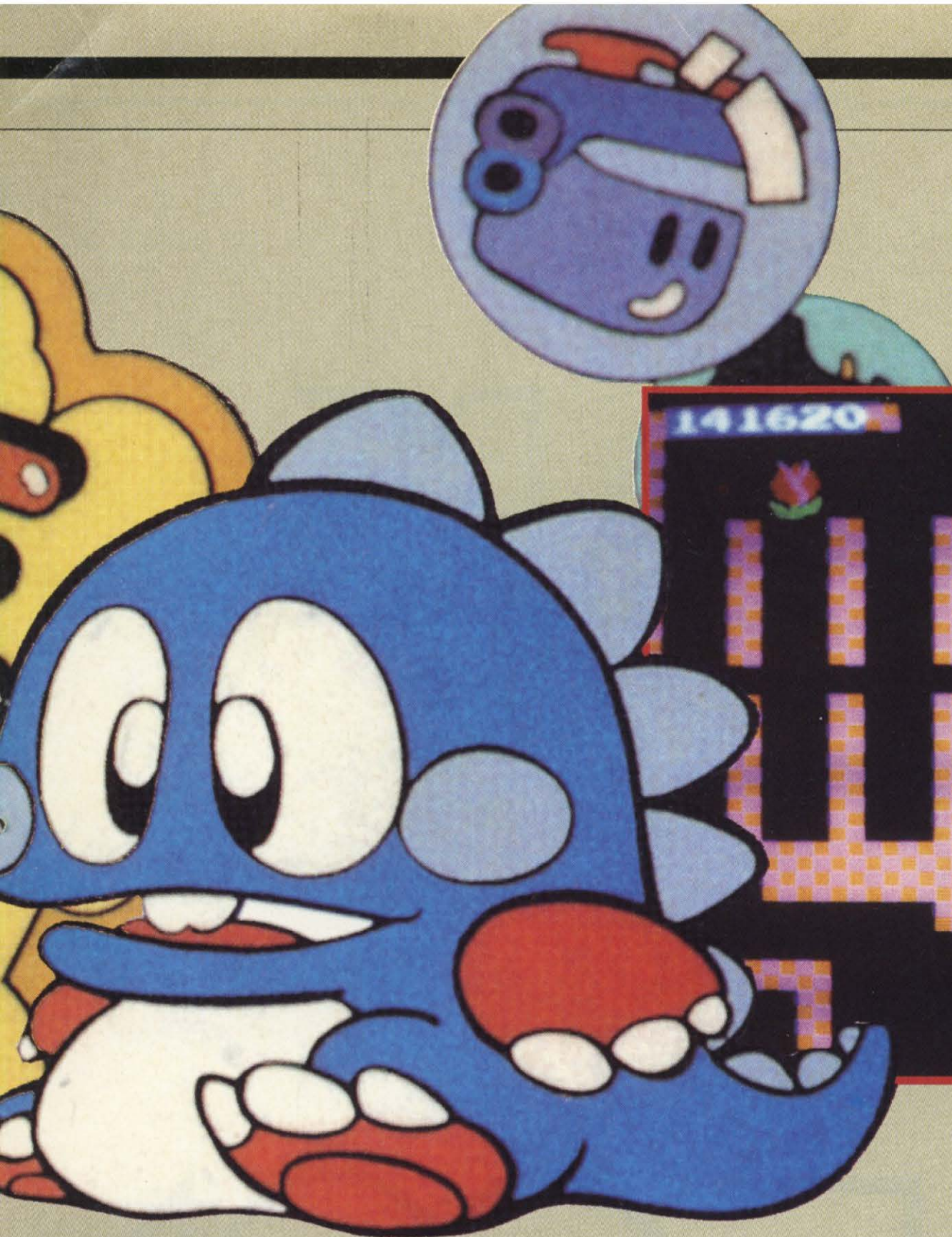
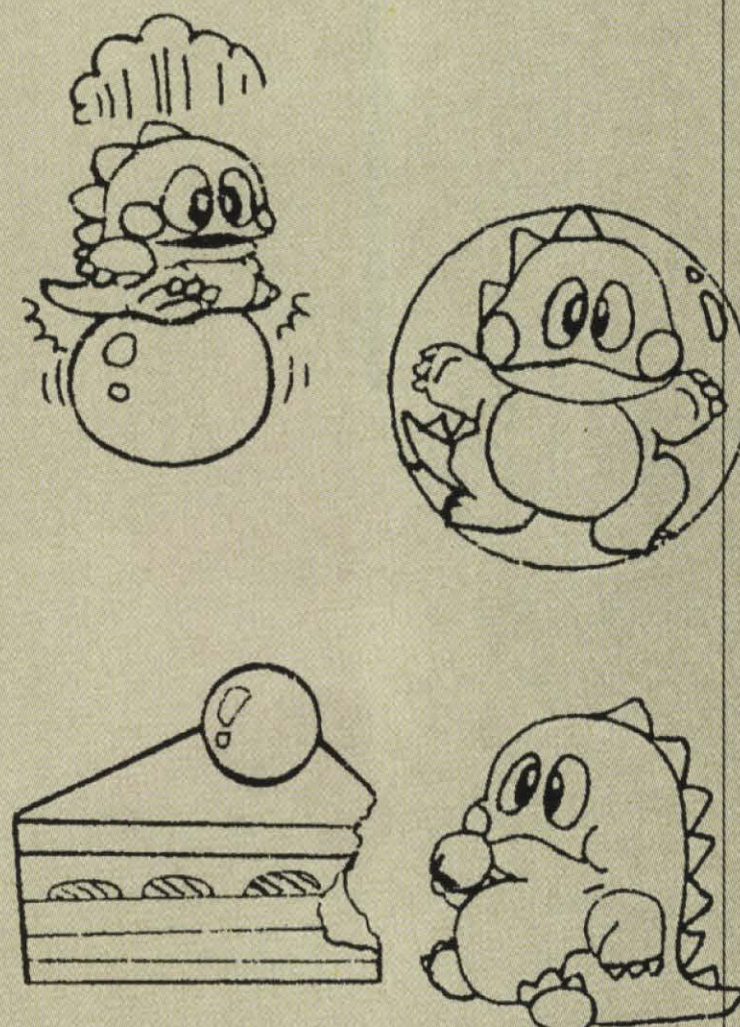
Tu e il tuo compagno, assieme alle vostre ragazze, siete stati oggetto di una crudele maledizione scaturita da un'oggetto antico che avevate in casa: una sera, tanto per scherzare un po', stavate leggendo delle frasi misteriose alla base di questo amuleto a forma di bolla quando dal nulla apparve un'essere misterioso.

Costui rapì le vostre compagne e vi sfidò a seguirlo nel suo mondo. Appena arrivati nella dimensione parallela venite trasformati in due simpatici draghetti: Bubble e Bobble; l'unica speranza di salvezza per voi e le ragazze è rappresentata dalla sconfitta del malvagio rapitore.

L'avventura vi vede in un mondo dove l'unica arma che avete a disposizione è rappresentata dalle bolle che potete sputare. Queste hanno la proprietà di inglobare al loro interno ogni avversario che si trovi in quel momento nelle vicinanze, mentre da parte loro i nemici possono sputare e tirare alcuni oggetti particolari o, se perdono la pazienza, mettersi a correre come degli ossessi per tutto lo schermo, rendendo molto difficile la fuga. Ogni stage è caratterizzato da diverse strutture di piattaforme che nascondono tanti oggetti utili che possono apparire in qualsiasi momento, sulle quali, però, troverete anche svariati mostriciattoli da eliminare.

Alcuni degli oggetti che vengono rinvenuti migliorano le vostre capacità (la scarpetta vi rende più veloci, le caramelle migliorano lo sparo delle bolle, etc.), altri creano magie (ci

Non vi sembra che questo livello assomigli vagamente a un volto!?

Se volete arrivare lassù in tempo per raccogliere la caramella dovrete fare un corso accellerato di "cavalcata di bolle"!

Uno stage bonus apparso nel momento in cui avete raccolto una bottiglietta; peccato però che non vi possiate muovere!

Una volta giunti all'ottantesimo livello avrete una bella sorpresa: una specie di Barbapapà un tantino minacciosi (vi prego di notare anche le gentili donzelle che siete venuti a salvare, e che invocano il vostro aiuto. NdAlex).

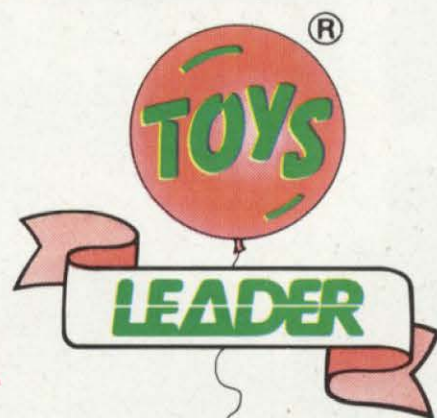
Elettrizzato dagli invasori di "Space Invaders" in Bubble Bobble?

sono libri che generano terribili mulinelli di vento, buchi neri , terremoti, etc.), altri ancora costituiscono dei bonus, e cosi via....
Superato un certo numero di livelli dovrete affrontare uno dei mostriciattoli del gioco un po' ingrandito (ma nel coin-op non era cosi bello! ndG) il quale non vi farà passare se non riuscirete a "inglobarlo".
Bubble Bobble è molto più divertente giocato in due (come del resto la maggioranza dei videogame. NdAlex), visto che ci si può tirare a vicenda fuori dai guai.
Beh! come avrete potuto constatare dalle foto, e dalla descrizione del gioco, Bubble Bobble su Master System è fantastico, perché non è solamente una conversione, ma presenta alcune aggiunte rispetto all'originale. Correte a comprarlo, perché dai tempi di R-Type, questa è la migliore "conversione" su Sega 8bit.

Gabriele Pasquali.

Ecco la scarpetta (rossa, proprio come quelle del film. NdAlex) che, una volta presa, vi renderà velocissimi. Per cui correte a pigliarla!

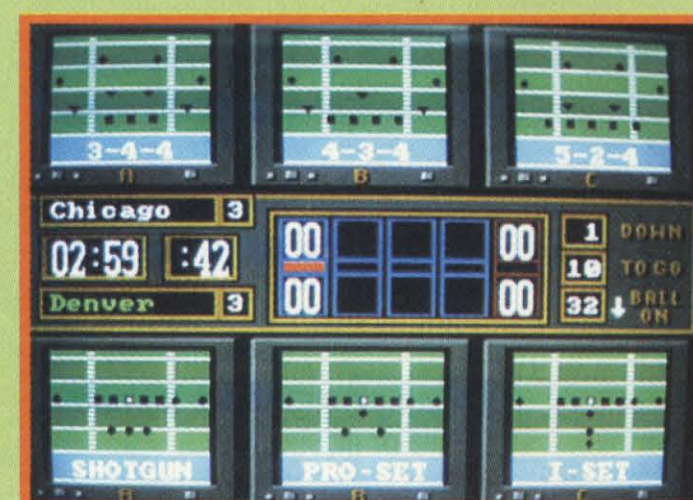
Ed eccovi qui, a salvare damigelle dopo una notte passata a gozzovigliare! (Esattamente il mio aspetto ogni mattina! NdAlex)

SEGA MASTER SYSTEM	
GRAFICA + Sprite e fondali identici a quelli originali - Gli sprite sfarfallano molto	87
SONORO + Le solite musiche del coin-op, ma ben fatte! - Forse un poco monotone	80
GIOCABILITA' + Molto divertente, soprattutto in due + Veloce e controllabile	95
TAITO	90

85

MIKE DITKA POWER FOOTBALL

GIOCATORI	1 o 2
LIVELLI	3
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	4

Down... Blue 25... Blue 25... Set... Hot! Hot!

Eccoci qui amici telespettatori per un incontro di grande effetto questa sera su Tele +2; la NFL vede infatti scontrarsi due squadre di grande talento e di grande forza: i Chicago Bears di coach Mike Ditka e i San Francisco 49ers, guidati da Joe Montana. Le caratteristiche essenziali delle due squadre sono perfettamente rispecchiate dalla filosofia di gioco di questi due personaggi carismatici: le finezze preferite dal quarterback di San Francisco opposte al football fisico e violento dell'allenatore degli "orsi" di Chicago. I due videogame non differiscono

E per finire una scelta di formazione (quella dello schema è successiva a questa)...

Un ricevitore dei Los Angeles Raiders si trova giusto giusto sulla traiettoria del pallone. E ora che faccio? Pass interference?

... E giusto per essere originali: "Down... Set... Hot!"

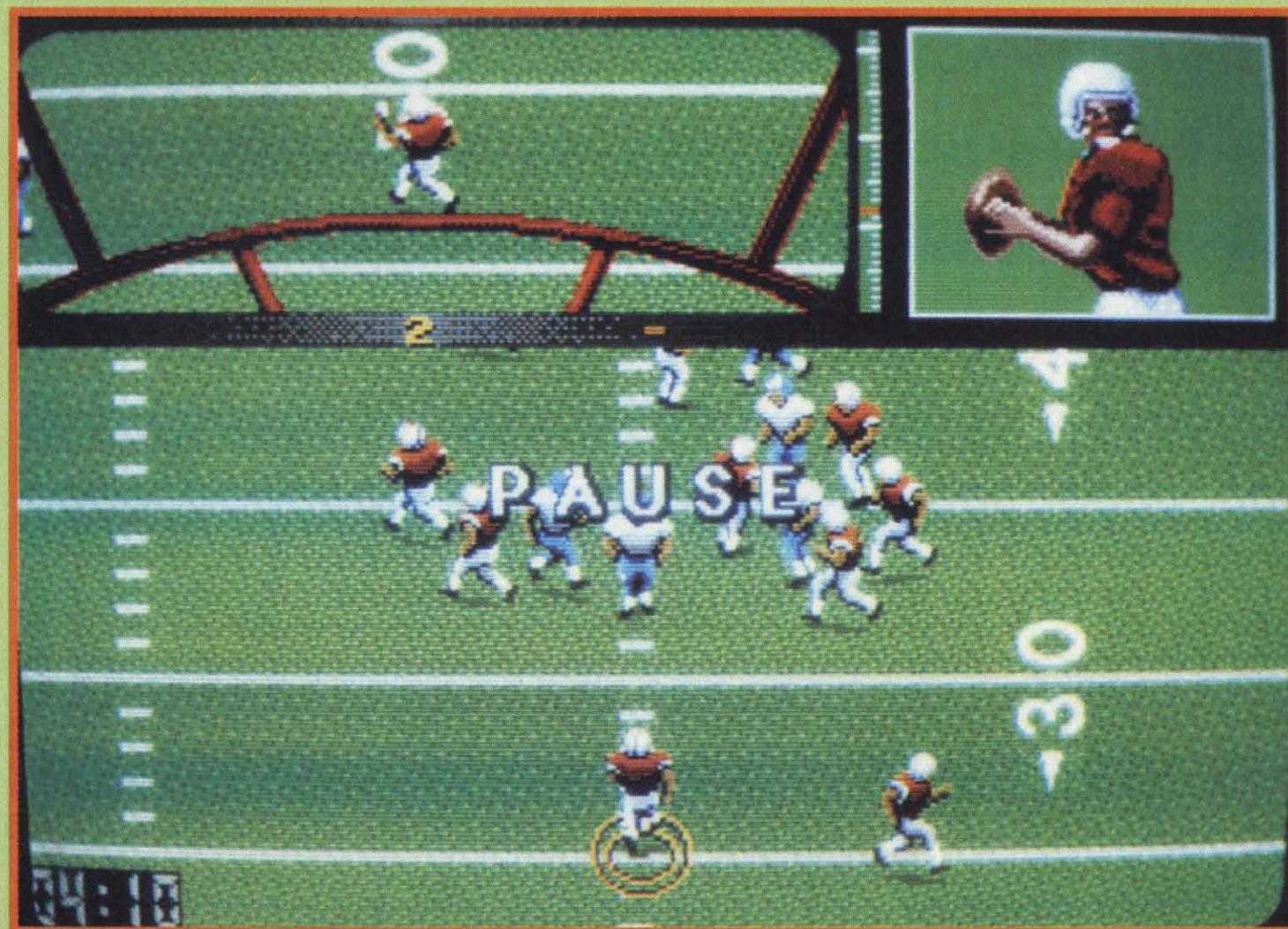
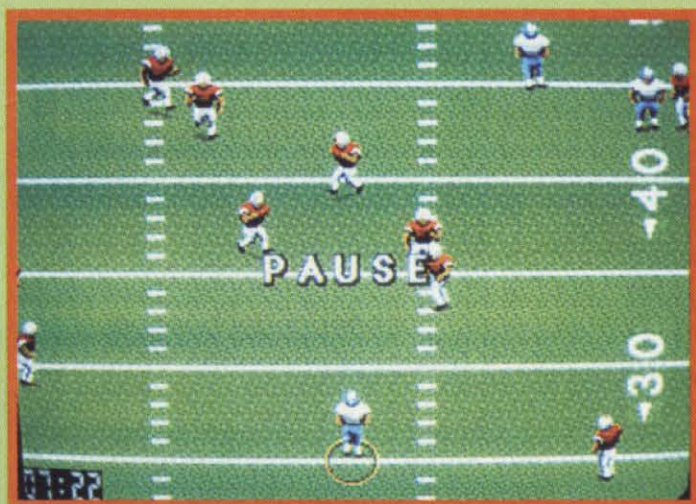
MEGA DRIVE	
GRAFICA + Definita + Giocatori grandi	88
SONORO + Carini gli effetti sonori - Pochi però - Alla lunga irritantti le musiche	82
GIOCABILITA' + Molto realistico - e quindi anche difficilecomandi del joypad + Anche se divertente	84
BALLISTIC Si ringraziano Computerland & Micromania per la cartuccia	85

JOE MONTANA'S FOOTBALL

85

GIOCATORI	1 o 2
LIVELLI	3
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

invece di molto, se non in un paio di soluzioni grafiche e in una scelta di fondo come quella del tipo di gioco da favorire. In MDPF, infatti, il risultato finale è una simulazione del football americano leggermente più realistica di quella data da JMF. Infatti, dopo aver imparato al livello "principianti" le varie tecniche per i passaggi, le corse, le impostazioni dei vari schemi d'attacco e di difesa, si può passare ai livelli più avanzati e scoprire

Ho la netta impressione che quel giocatore si è già pentito di aver voluto ritornare il mio kickoff!

...Mentre qui la cosa avviene in contemporanea.

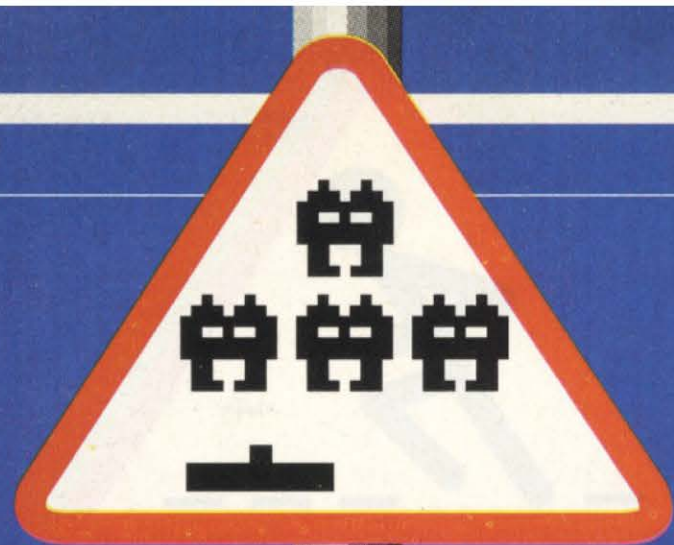
quanto eccitante, e quanto difficile, può essere giocare a football americano. La visuale è in prospettiva tridimensionale leggermente dall'alto e alle spalle del giocatore d'attacco selezionato, o comunque a quelle del pallone.
Joe Montana Football, d'altro canto, sembra più immediatamente giocabile (più facile), e forse più appetibile per chi ha meno esperienza di questo sport. D'altro canto però la quantità degli schemi è decisamente maggiore che nel primo, così questo riporta il livello di divertimento/giocabilità a quello di MDPW.
Tutto sommato due giochi molto simili (e come non poteva essere altrimenti?), e che non avranno problemi a soddisfare anche i più esigenti e smanettoni fra di voi.

Alex.

Lo schermo un attimo prima del rilascio di un passaggio.

MEGA DRIVE	
GRAFICA + Definita - ... ma i giocatori sono più piccoli	86
SONORO + Grandi le urla dei giocatori + Bella musica introduttiva	84
GIOCABILITA' + Immediato + Molti schemi + Divertente	85
SEGA	85

SUPE

91

GIOCATORI	1
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	3

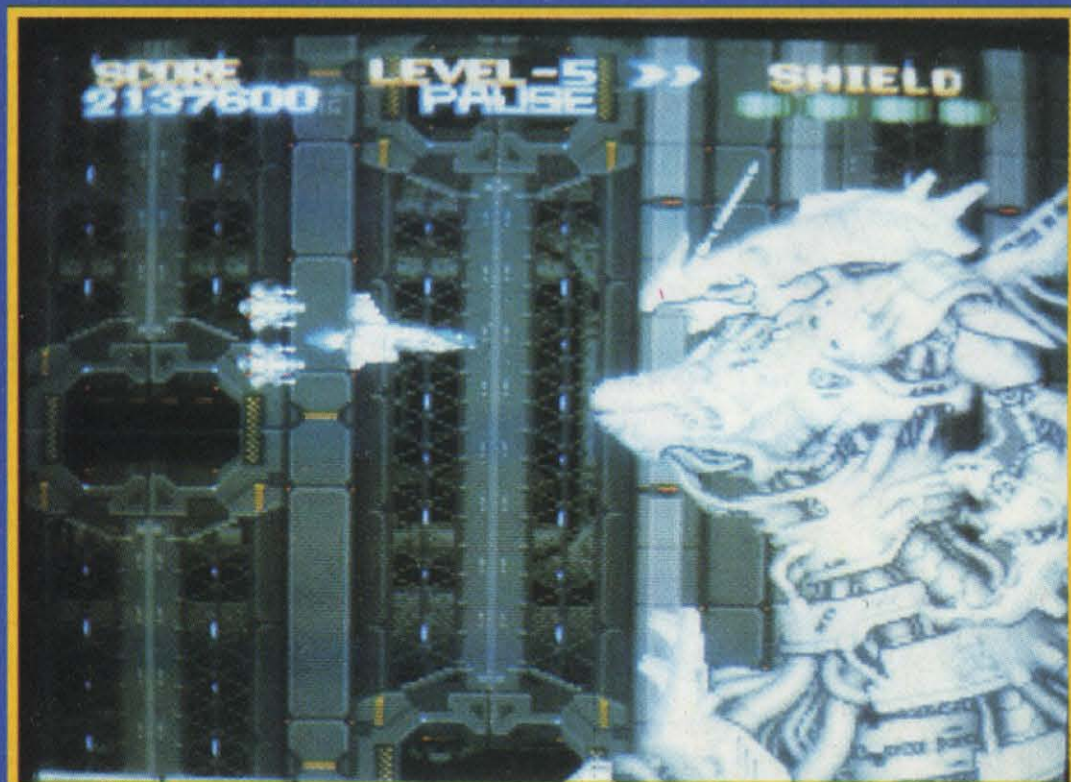
Il mio pàppa dicceva sempre: "qui in redazzziòne si gioca solo al mejo" "Ma si può avere anche a casa?" "Sciùùr, tenghi!"...(Sì, lo so che questa frase non c'entra niente, ma mi piaceva!)

Quella volta Dave era veramente alterato (per non dire qualcosa di peggio...). Alex, il censore della redazione (forse una reincarnazione di Catone il censore)(o forse Terminator 3... NdAlex) aveva colpito di nuovo. In quegli ultimi tempi infatti si era un po' troppo accanito nel "commentare" le battute nelle recensioni di Dave, facendogli fare la figura del beota (ti assicuro che non faccio il minimo sforzo, Dave, davvero. NdAlex).
Fu così che l'impavido redattore decise di farla finita. No, non traiamo conclusioni affrettate, non aveva deciso di buttarsi giù dal terzo piano con un bel pietrone affrancato al collo, aveva semplicemente stabilito di pareggiare i conti.
Ormai lo scontro era inevitabile, non se ne poteva più. Dave percorse per l'ultima volta il corridoio che separava il suo studio dalla porta d'ingresso, si vestì accuratamente e raccomandò l'anima al signore. Un brivido percorreva tutto il suo corpo, "Forse - pensava -questa è l'ultima volta che vengo qui".
Senza un attimo di esitazione balzò fuori dall'uscita e si precipitò nell'hangar (!!!), dove fece gli ultimi controlli alla navicella (!!!) e si gettò nell'abitacolo. Immediatamente tutta la strumentazione si accese in un'universo di spie, lucette e cose simili. Anche se avesse voluto, ora, non sarebbe potuto tornare indietro. (Questione d'onnore è ahh!) (capisco lo stato d'animo: è la stessa costernazione che ho io quando accendo la mia Uno NdP)
Afferrò con decisione la leva di comando e decollò, quindi fece rotta per la casa di Alex.
E qui venne il bello: Dave infatti si rese conto dell'impossibilità della sua impresa alla vista di tutte quelle navicelle & mostri che proteggevano la casa del censore. "Ma questi - pensò - da dove cavolo saltano fuori (per la serie bonjour finesse)? Ah sì, dal momento che mi trovo in un videogioco tutto è possibile non è vero?"
Il sudore colava freddo dalla

Questo mostro qui invece sa fare anche la spaccata. E se vedrete il gioco capirete cosa intendo.

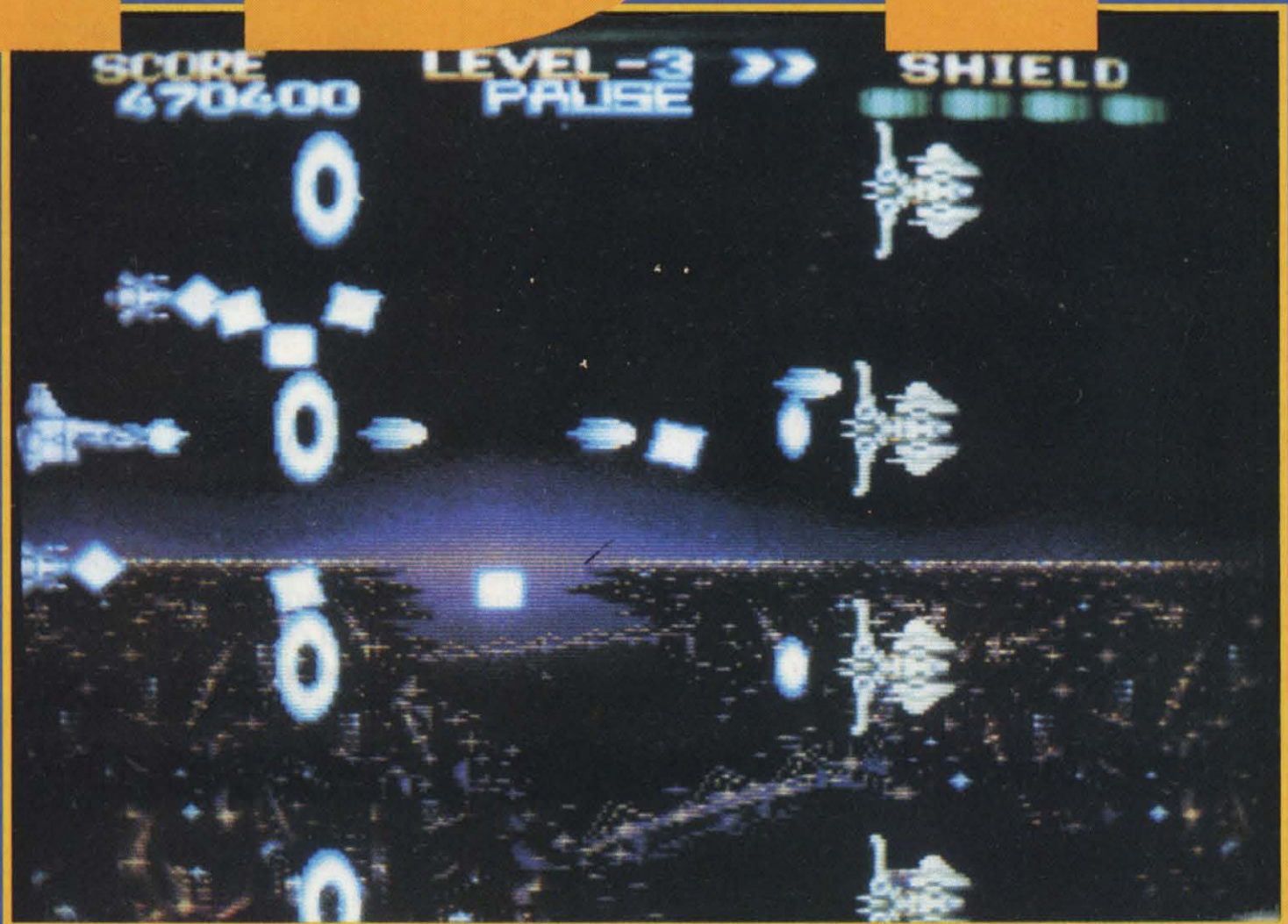
E questo è solamente il cagnolino della portinaia nana della casa di Alex! Immaginatevi il resto!

Mmmm... c'è un po' di confusione, temo di non capire più quale sono io. Potrei addirittura spararmi da solo. Penso.

ER EDF

Uno degli effetti strabilianti di cui è capace il Famicom: il pianeta che vedete sullo sfondo sta lentamente ruotando su proprio asse e avvicinandosi. Non male mentre si gestisce uno shoot'em up, no?

"Vieni qui, Dave, fatti abbracciare!"

sua fronte, nessuno aveva il coraggio di iniziare la battaglia. Poi l'idea geniale: "Ma se mi trovo in un videogioco una volta morto posso sempre continuare! Ma allora ditelo!" Preso da un attacco di risus tremens si precipitò a tutta birra verso i nemici. Sicuramente non lo aspettava un'impresa facile, ma lui era intenzionato almeno a tentare.
Fu questa l'ultima volta che gli altri redattori lo videro in redazione, infatti restò secco, al quarto ed ultimo continue, al settimo schermo.
La Jaleco, da questo mirabolante episodio, ha deciso di trarne un gioco.
Voi impersonate il pilota folle numero 2, e il vostro compito è di vendicare quel povero redattore.
Questo è quanto.
Super EDF è uno shoot'em up a scorrimento orizzontale con giocabilità elevatissima e grafica e sonoro da sballo. Procediamo con calma: 1) la grafica è veramente impressionante, ogni cosa, a partire dai fondali e dagli sprite principali, è veramente il massimo, 2)il sonoro, e ne stavamo parlando in redazione, è uno dei migliori mai apparsi su una qualsiasi console, 3) forse la cosa più rilevante: il tutto è giocabilissimo. Ora aggiungeteci una caterba di armi extra, una più micidiale dell'altra, tanti bei nemici cattivissimi e il nobile intento di spaccare la faccia di Alex (io lo comprerei solo per questo motivo! No, ovviamente sto solo scherzando, però...).
LE VICENDE E LE PERSONE SOPRA NARRATE SONO INVENTATE.
OGNI RIFERIMENTO A PERSONE O A FATTI REALMENTE ACCADUTI E' DA RITENERSI PURAMENTE VOLUTO.

Mi rifiuto di firmare!

Un paio di gamberetti che se la prendono perché vi piace la frittura di pesce. Ma questo è un'universo libero o no?

SUPER FAMICOM

GRAFICA + Fondali eccezionali in ogni dettaglio + Anche gli sprite non sono da meno	92
SONORO + Per definire gli effetti sonori è sufficiente una sola parola: STU-PEN-DI!	92
GIOCABILITA' + Di shoot'em up per il SF non ce ne sono poi tanti... + ed uno in più fa sempre comodo	88
JALECO Grazie a Computerland & Micromania	91

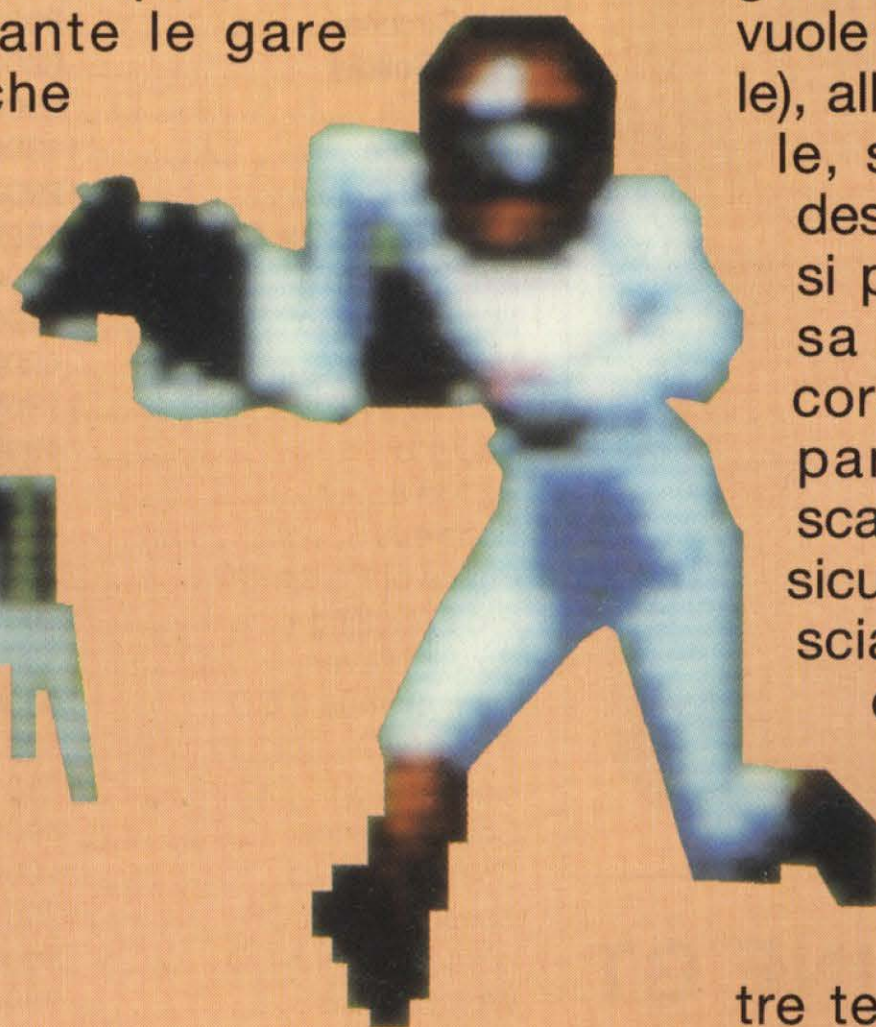
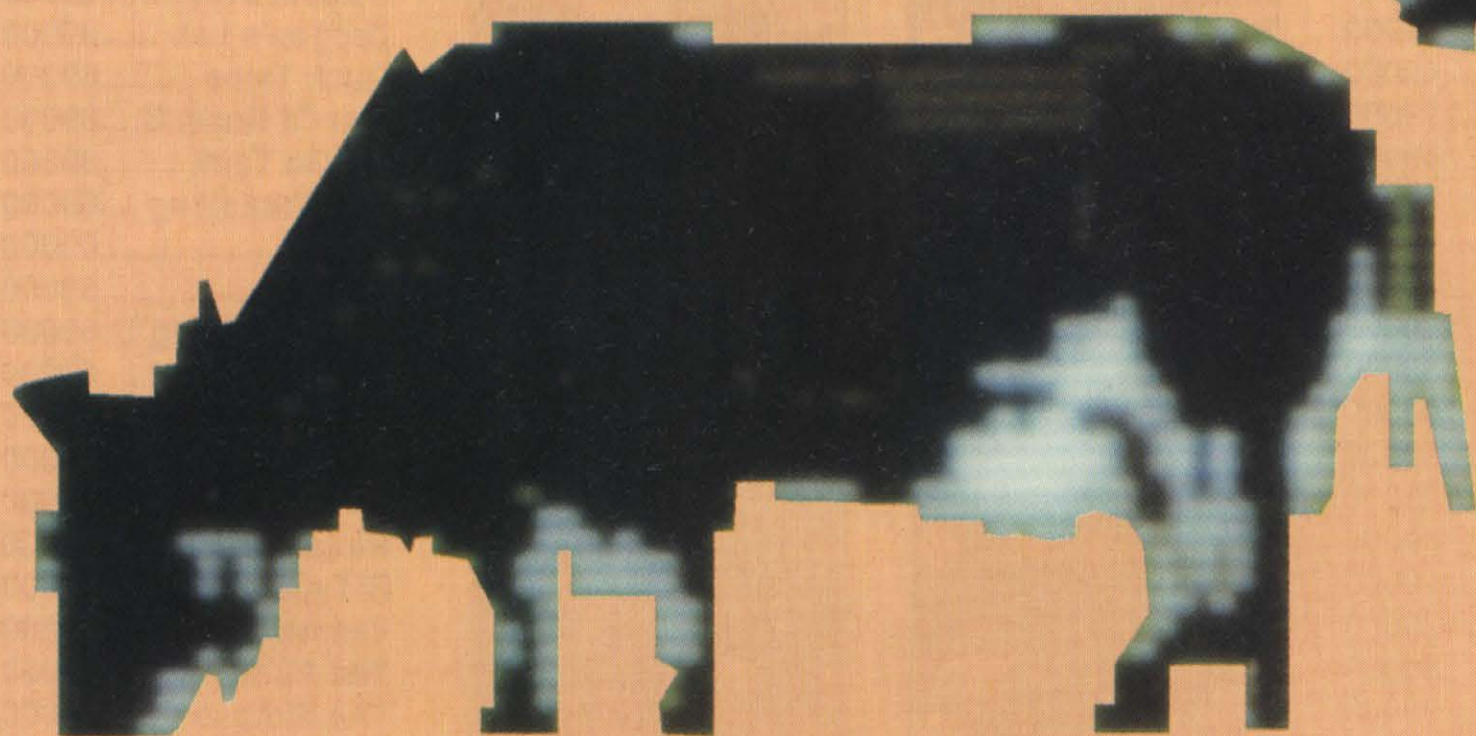
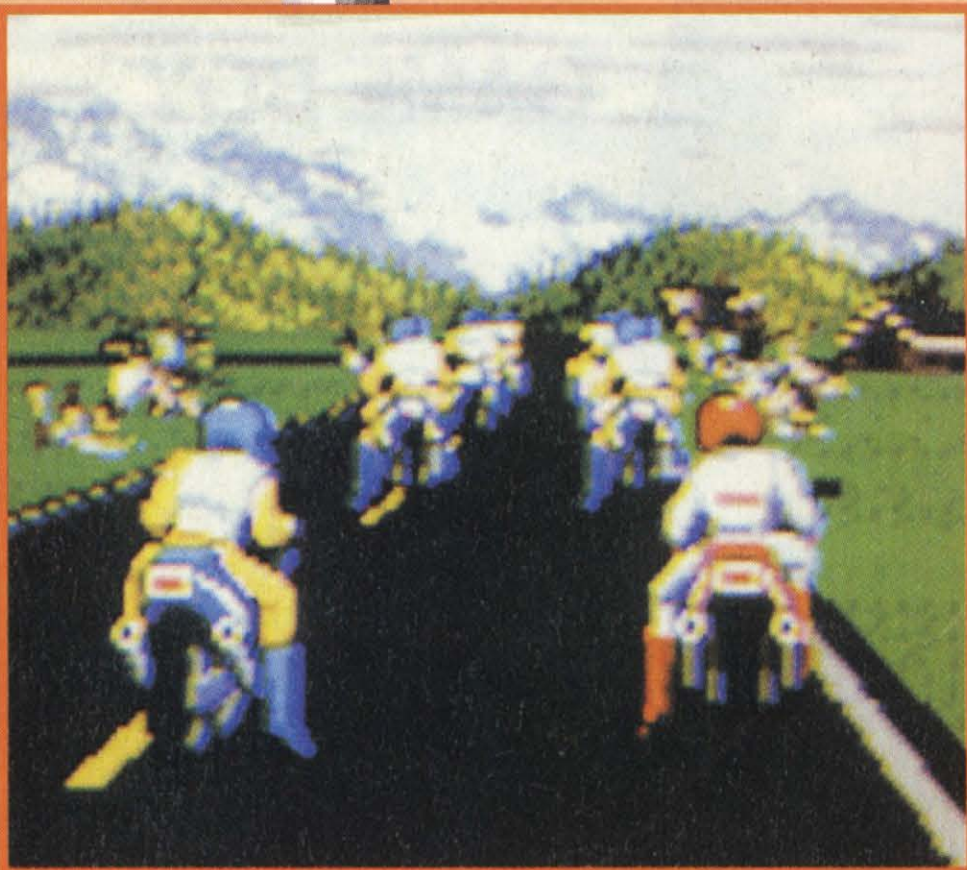
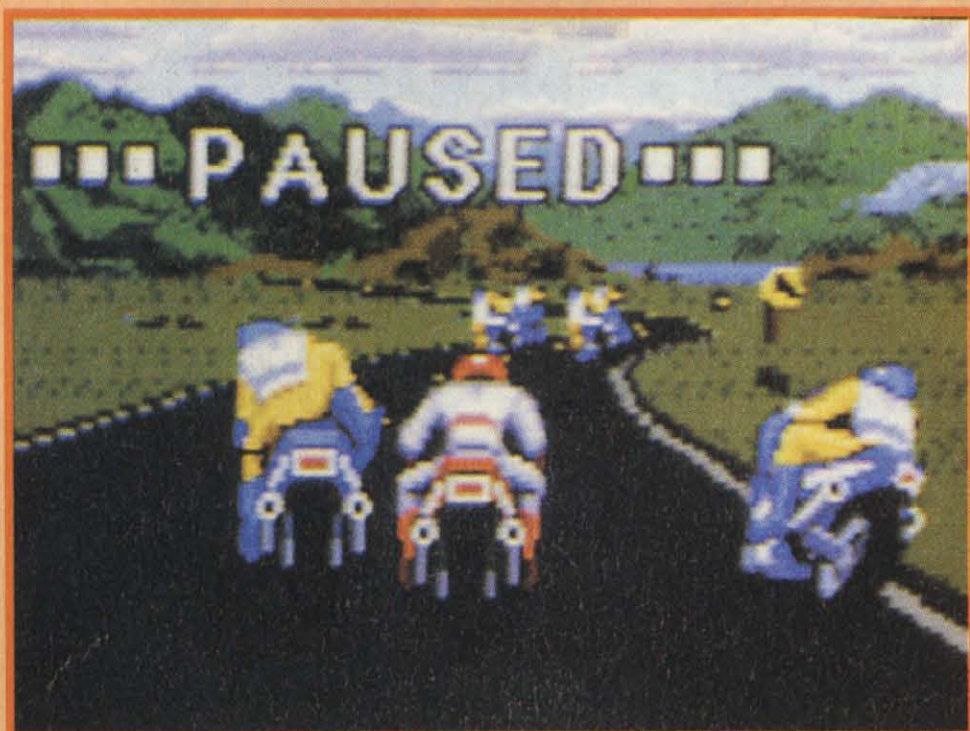
Bam! Prendi questo! Splat! Bong! Cosa fai tu? Tieni quest'altro allora!... Cosa? Se sto facendo a botte? Certo che no! Sto andando in moto, che domande!

GIOCATORI	1
LIVELLI	6
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	5

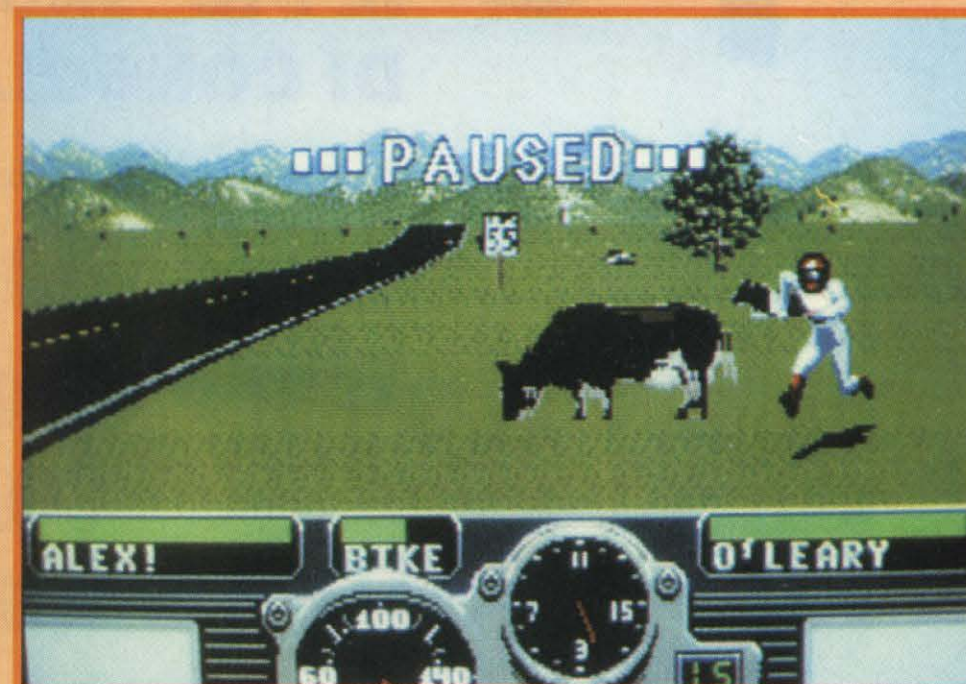
Aha, il gioco di guida da me preferito è finalmente arrivato! Perché lo preferisco? Ma per i quintali di violenza assolutamente gratuita che si può dispensare senza fare effettivamente male a nessuno, no? Molto indicato per coloro che devono scaricare tensione nervosa, stress, nevrosi da redazione, ecc. ecc.

La storia vi vede in un gruppo di motociclisti un po' pazzi, la cui idea di divertimento si riduce a correre in moto (ma và!)con una regola fondamentale da rispettare durante le gare che si snodano attraverso tutti gli Stati Uniti: nessuna regola! Si può correre dove si vuole (nei limiti del possibile), alla velocità che si vuole, sul lato della strada desiderato, e soprattutto si può fare qualsiasi cosa (sempre durante la corsa) agli altri partecipanti alla gara. E qui scatta il divertimento assicurato: pugni, calci, cosciate (non saprei come definire altrimenti il colpo dato a un'altra moto con il proprio fianco), manganellate e altre tenerezze tipo (la mia

Alla partenza inizio già a guardare con sospetto il mio vicino...

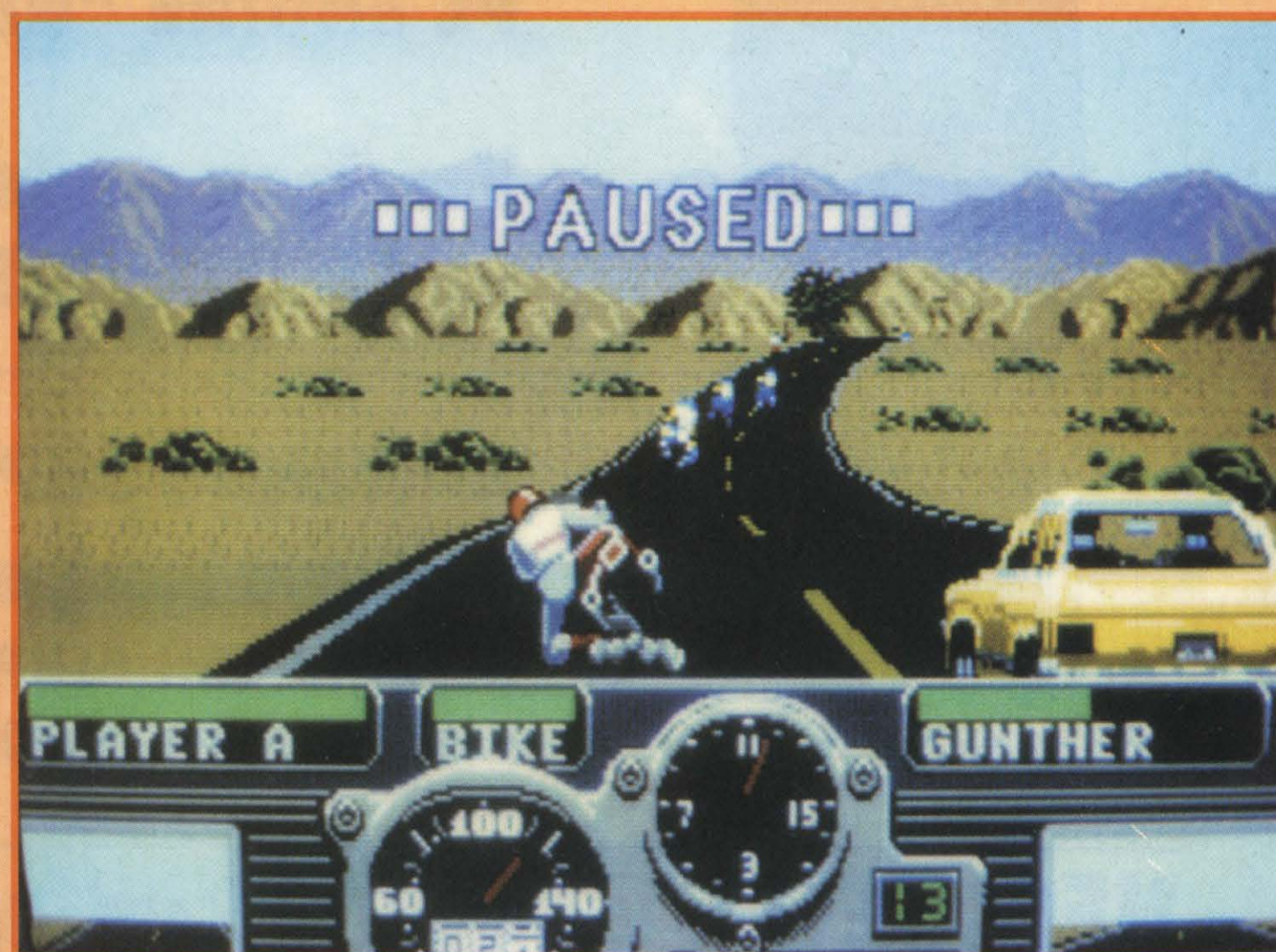
Ecco il sogno di un vero motociclista da combattimento: una Diablo 1000 da 25000 dollari! Peccato che ne debba vincere ancora circa 21500 prima di potermela permettere. Campa cavallo... (d'acciaio...)

ROAD

... forse perché intuivo che non ne avrei avuto niente di buono.

preferita) spingere gli avversari contro una delle macchine che arrivano in senso contrario... E dovreste sentire il botto! A parte gli scherzi, devo ammettere che Road Rash è tecnicamente impeccabile e di un realismo impressionante. Per esempio le cadute (e credetemi, durante le prime esperienze sono divenuto un esperto): il vostro pilota dopo aver abbandonato la moto in volo non passa impunemente attraverso i componenti del paesaggio, ma rimbalza contro tutto ciò che incontra sulla propria traiettoria; la moto non si ferma sempre a una distanza fissa, ma a seconda della violenza dell'impatto (o della caduta) va a finire più o meno lontano. Starà a voi poi guidare il malcapitato verso la propria ferrea cavalcatura, senza farlo peraltro investire dagli altri partecipanti alla gara o dalle auto. Dopo essere arrivati primi per un certo numero di volte sarete in grado di passare in un altro gruppo di centauri, piloti migliori e picchiatori più duri di quelli del gruppo precedente. Inoltre con le vincite delle gare potrete cambiare la moto, dando indietro quella vecchia (con una pessima valutazione dell'usato) e acquistandone un'altra con le caratteristiche desiderate da voi, ma più spesso con quelle che vi potete permettere (meglio sarebbe che potreste permettervi la moto che desiderate, ma allora ne avete di strada da fare...).

Alex.

Ed eccomi qui a rotolarmi per terra... dalle risate.

Ahhh, non c'è nulla meglio di un buon "bicchiere" di latte fresco per rimettere a posto un centauro stanco. E adesso hop, hop, hop, di corsa!

Vediamo di prenderla un po' larga questa curva: gli incontri ravvicinati del terzo tipo con le caffettiere gialle mi mettono a disagio, e poi mi capita di mettermi a ridere come nell'altra foto...

RASH

MEGA DRIVE

GRAFICA + Belle animazioni + Realistica e veloce	89
SONORO + Belle musiche - Ma alla lunga stancano + Begli effetti	88
GIOCABILITA' + Divertente e additivo + Difficoltà calibrata bene	93
ELECTRONIC ARTS Grazie a Computerland & Micromania	90

500

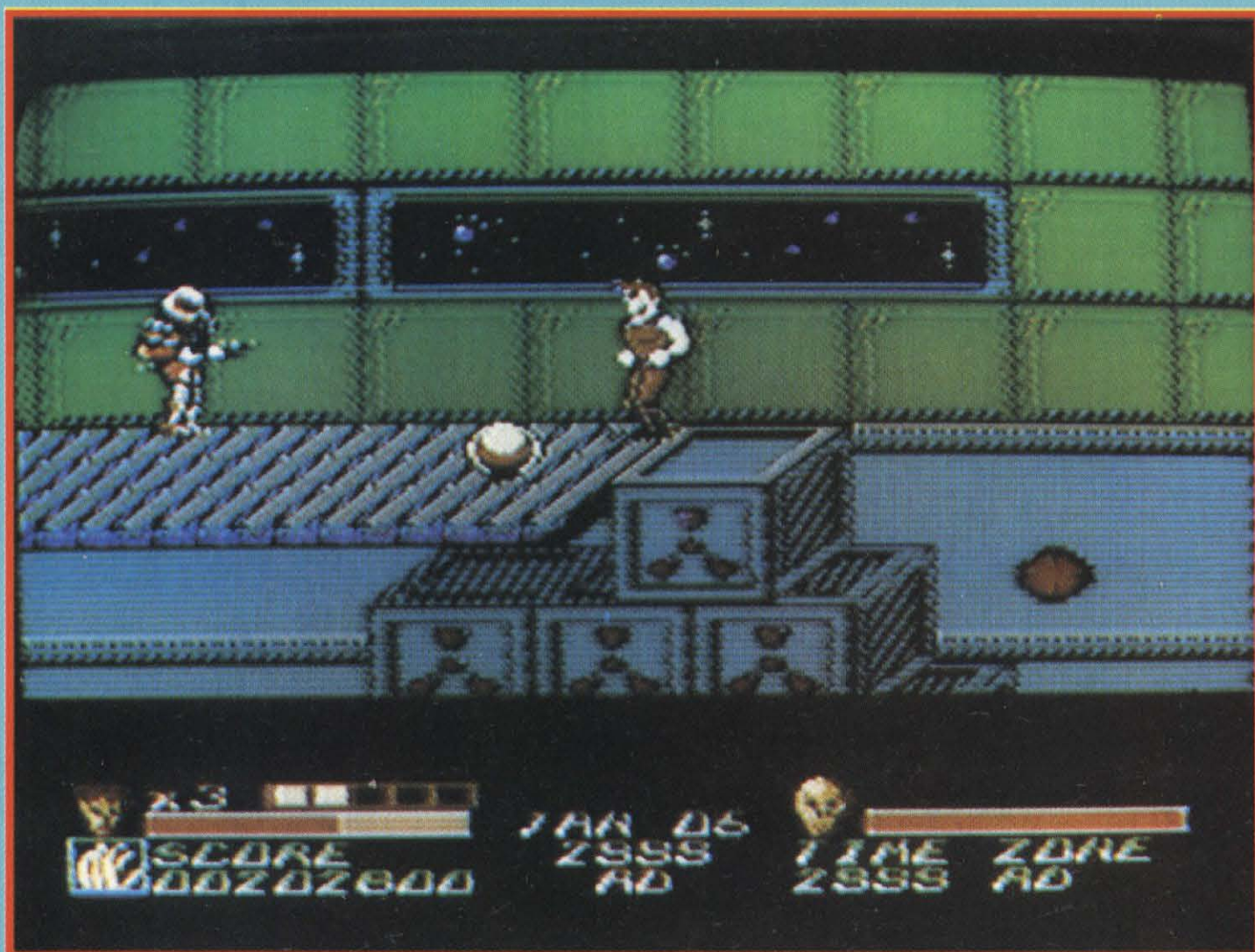
86

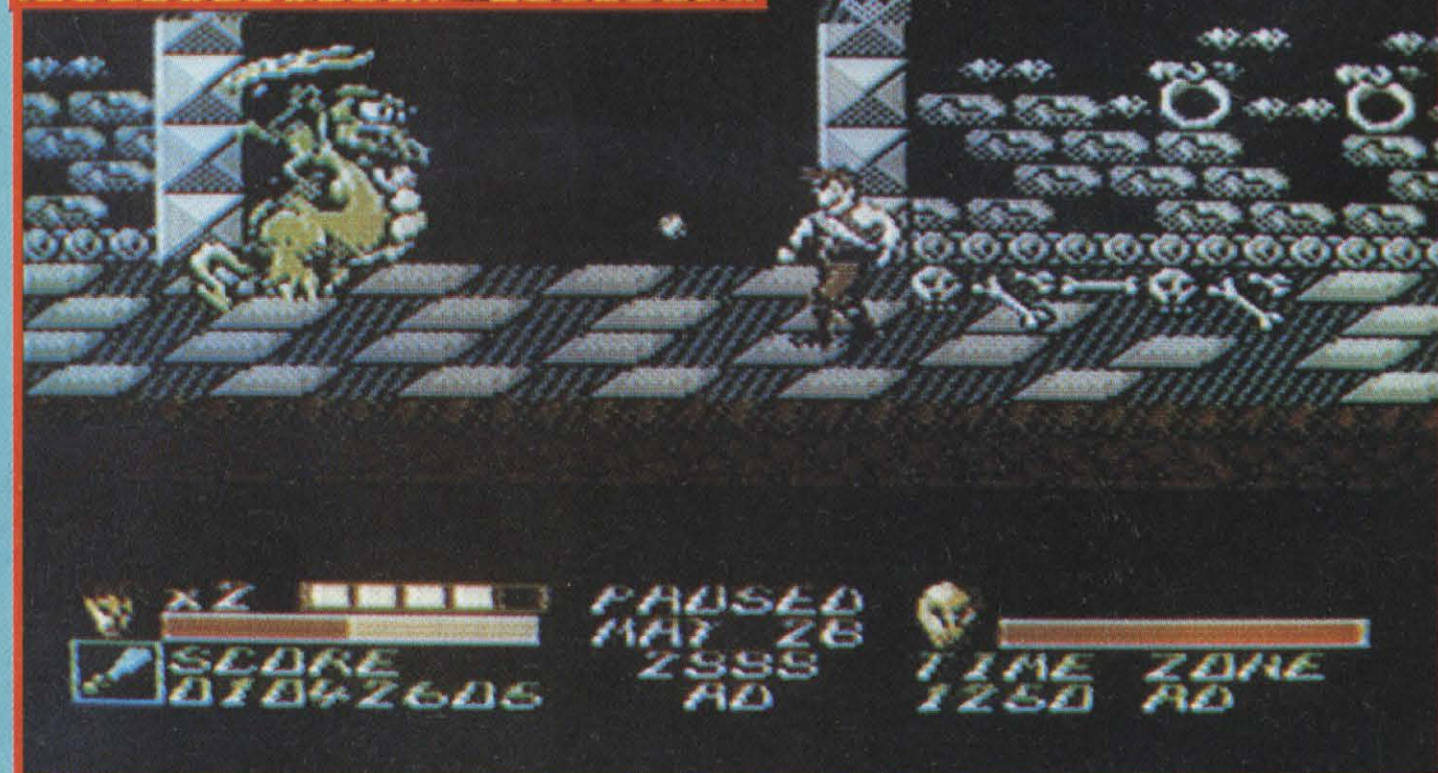
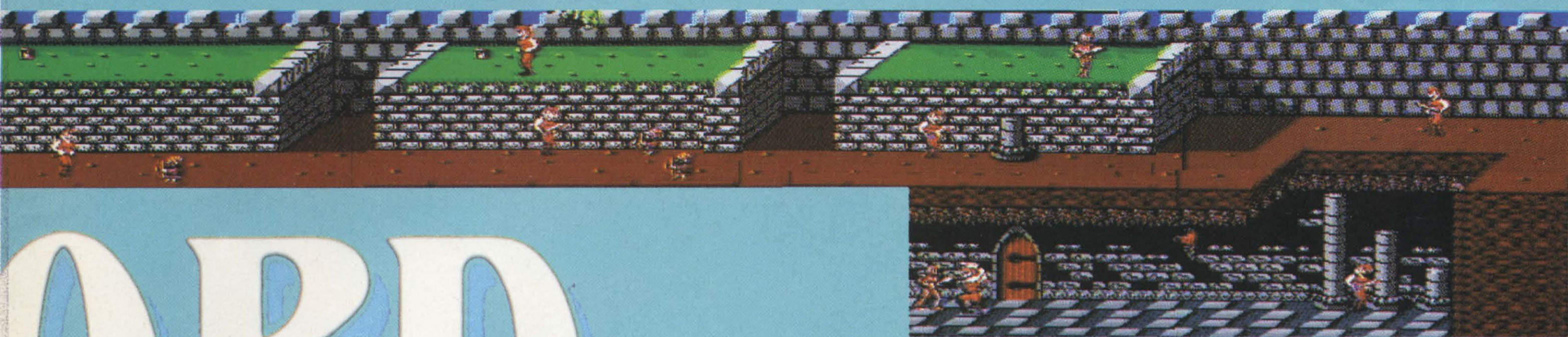
GIOCATORI	1
LIVELLI	6
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

TIME LO

A volte anche delle apparentemente innocue commedie quali Back to the Future riescono a creare dei problemi enormi se capitano in mano sbagliata.

Benvenuti nell'anno 2999. La razza umana mantiene ancora saldamente il suo ruolo dominante sul pianeta Terra, ma, si sa, il pericolo è sempre in agguato dove un videogiocatore poggia il suo sguardo. Dallo spazio esterno è giunta una razza aliena che ha deciso di conquistare il nostro comodo ammasso di minerali e valutando troppo dispendiosa una guerra in piena regola con una società pro-

In barba a pistoleri e coyote io mi faccio un girettino sul tetto!

Nel futuro, alla partenza per la vostra avventura, dovrete prima far fuori un paio di alieni.

L'agente degli alieni del Medio Evo ha assunto le poco amichevoli forme di un drago. Un po' dura farlo fuori solamente con una spada!

gredita quanto la loro (se non addirittura superiore), hanno ben pensato di fiaccare la resistenza del genere umano minandone le basi storiche. Tramite una macchina del tempo, infatti, hanno mandato in quattro diverse epoche storiche dei loro agenti che si sono preoccupati di occultare, nelle zone temporali di propria competenza, cinque sfere emananti vibrazioni ad altissima frequenza che interferiscono con la normale evoluzione del pensiero umano disseminando il passato di "malvagità". Il vostro scopo è, ovviamente, quello di scovare i nascondigli dei suddetti emanatori e di appropriarsene. Una volta raccolti tutti quelli presenti nella stessa area temporale, apparirà l'agente alieno che cercherà di porre fine alla vostra nobile missione uccidendovi. Se non riuscirà nell'intento (principalmente perché sarete voi a farlo fuori), sarete trasportati nell'epoca successiva in cui dovrete ricominciare tutto da capo. Il primo livello vi trovate nella base che gli alieni hanno occupato, ancora nella vostra epoca. Impossessarsi delle sfere necessarie ad attivare la macchina e viaggiare nel tempo vi verrà naturale, e vi troverete quindi scagliati nel medioevo. Eliminate le sfere, distruggete l'agente degli alieni e passerete nell'epoca successiva direttamente nel punto ove sono concentrate le cinque "guastatrici mentali". Le rimanenti zone temporali sono: un paesino nel selvaggio west (1860), una nave di pirati nei mari dei Caraibi (1650) e la Francia durante la seconda Guerra Mondiale (1943). Se riuscirete a sopravvivere eliminando tutte le sfere e gli agenti alieni verrete ritrasportati nella vostra epoca, ma solo per avere un'amara sorpresa: sembra che nonostante tutto la guerra sia stata fatta, e voi trovate la Terra occupata. Beh, uno che ha appena passato millecinquecento anni a menar le mani non si paventa tanto facilmente, così vi lanciate alla riconquista del mondo perduto. Il vostro obiettivo è quello di raggiungere il Re degli invasori ed eliminarlo. Solo allora potrete essere veramente un Signore del Tempo. Amen.

Alex & JH

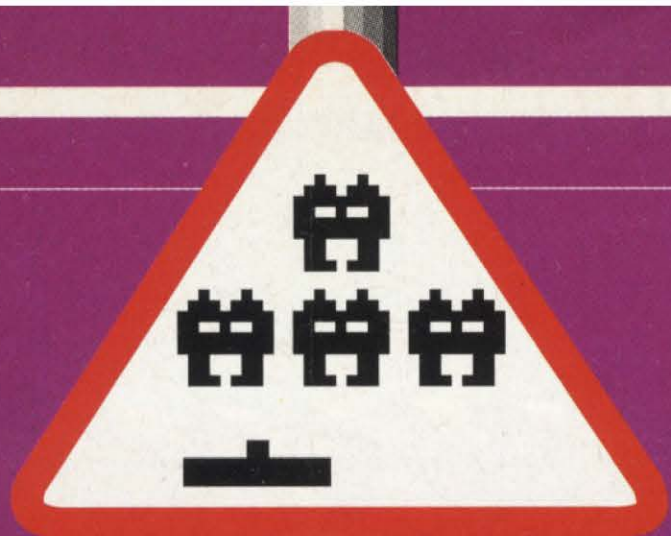
Caramba! Hei gringo, la macchina VAVAOOUMMA! Sembra dire il simpatico messicano del terzo livello mentre vi scarica addosso molto amichevolmente pallottole delle dimensioni di un melone.

Un po' di pesce mi farebbe proprio bene: la mia dieta è un po' a corto di fosforo ultimamente!

Ahia! Posso capire fare a botte con alieni, draghi, messicani... ma con un carro armato!!!

NES	
GRAFICA + Ben definita e animata	85
SONORO + Discreti gli effetti sonori + ...e anche le musiche	80
GIOCABILITA' + Alta giocabilità - Forse un pò facile	89
MB/RARE	86

XENON 2 MEGABLAST

80

GIOCATORI	1 o 2
LIVELLI	5
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

Che el po quel lì! Un 'lieno? Ah, ai me' tempi non li ciamevamo mica 'lieni quei robi lì! Li ciamevamo reclane!

Eh, si sa: i tempi cambiano, le mamme imbiancano, i figli invecchiano, e lo fanno anche i recensori. Sarà che oggi mi sento più vecchio, oppure solo che sono stanco. Questa è l'ultima recensione del numero: non ci vedo più, sono tre notti che dormo in redazione inoltre ho quasi divorziato. Ma per fortuna ci sono valori che non cambieranno mai nella vita: la pasta, l'Italia che va bene ma nessuno ha il coraggio di dirlo (e anche viceversa), i videogiochi che divertono anche quando non dovrebbero e i Blues Brothers. Beh, forse volevo dire i Bitmap Brothers. Infatti questo gruppo di programmatori inglesi sta sfornando una serie impressionante di successi: si parte da uno Xenon per passare a Speedball, per arrivare alle sequele (Xenon 2 e Speedball 2) e alle ultime creazioni quali Gods e Magic Pockets. Un'altro di questi successi per computer è stato convertito per console, e fa la sua trionfale entrata sul Master System di casa Sega. Chi fra di voi non conosce Xenon 2? Forse ancora sto correndo troppo: chi fra coloro che hanno più di otto anni tra di voi non conosce Xenon 2? No, sbagliato, lo sapevo che ci cascavate, non si tratta di un fumetto giapponese, eppure il titolo è chiarissimo. Beh, veramente il sottotitolo, megablast, vi dovrebbe mettere sulla strada giusta: si tratta di uno degli spara e fuggi più distruttivi della storia moderna dopo Terminator Uno e Due (err, forse quelli non erano proprio dei giochi). Dovrete farvi strada attraverso cinque livelli di schifoidi alieni, senza limita-

... e adesso sparo io!

Con un cannone così, come dice la canzone, ogni tre colpi arretro sei metri per il contraccolpo.

ON

L A S T

E adesso dove vado? Scarsini a segnaletica, gli alieni, eh!

Laaanciarazziii, caaannoni particellariii, meeegabaster, venghino siorri venghinooo ...

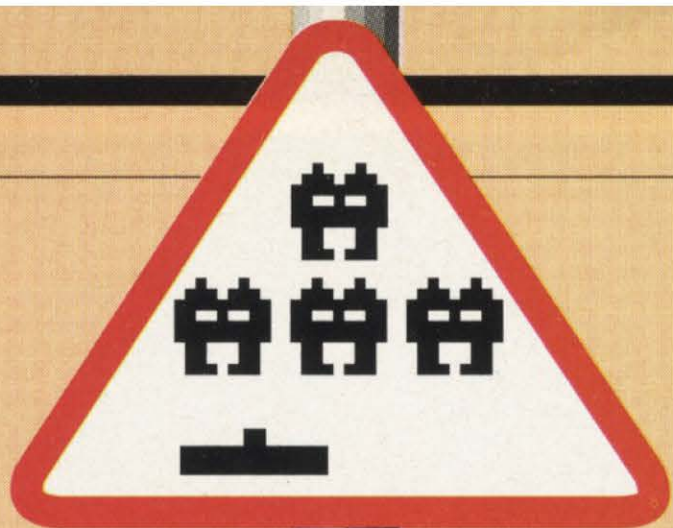
zioni per quanto riguarda forme, colori, dimensioni, sesso (?), cercando di blastarne il più possibile per giungere alla "mamma" del livello per farle la festa (anche se non è il quindici di Maggio).
A proposito di mamme, non preoccupatevi se questa mattina siete usciti presto e avete dimenticato di mettere il maglione di lana o di portare dietro il vostro megacannone protonico-lanciagranate, proprio nel bel mezzo di orde di polimorfi e schifosissimi alieni c'è un... polimorfo e schifosissimo alieno; questo però è un tipo decisamente originale: lui nel bel mezzo di una guerra intergalattica fa il commerciante di armi e power-ups usati ("se non ce l'ho io vuol dire che non l'hanno ancora inventato" è il suo motto). Raccogliendo borsellini & portamonete da alieni prematuramente scomparsi potete racimolare una discreta sommetta da utilizzare nell'acquisto di mezzi di devastazione totale, e vi assicuro che il megablast del titolo rende appena l'idea di quello che si scatena sullo schermo con un armamento completo.
Nel complesso, con armamento adeguato e scenari opportuni si possono vedere sul vostro Master System alcune scene graficamente tra le più impressionanti mai viste su questa console. I curatissimi scenari sono quasi identici alla versione Amiga e tantissimi sono anche gli sprite in movimento. Tutto questo però costa di tanto in tanto in velocità quello che da graficamente, causando rallentamenti che rappresentano l'unica pecca di un'altrimenti ottima conversione.
Fine.

Stefano Giorgi & Alex

E quello? Un alieno innamorato?

... e adesso sparo io 2: la vendetta!

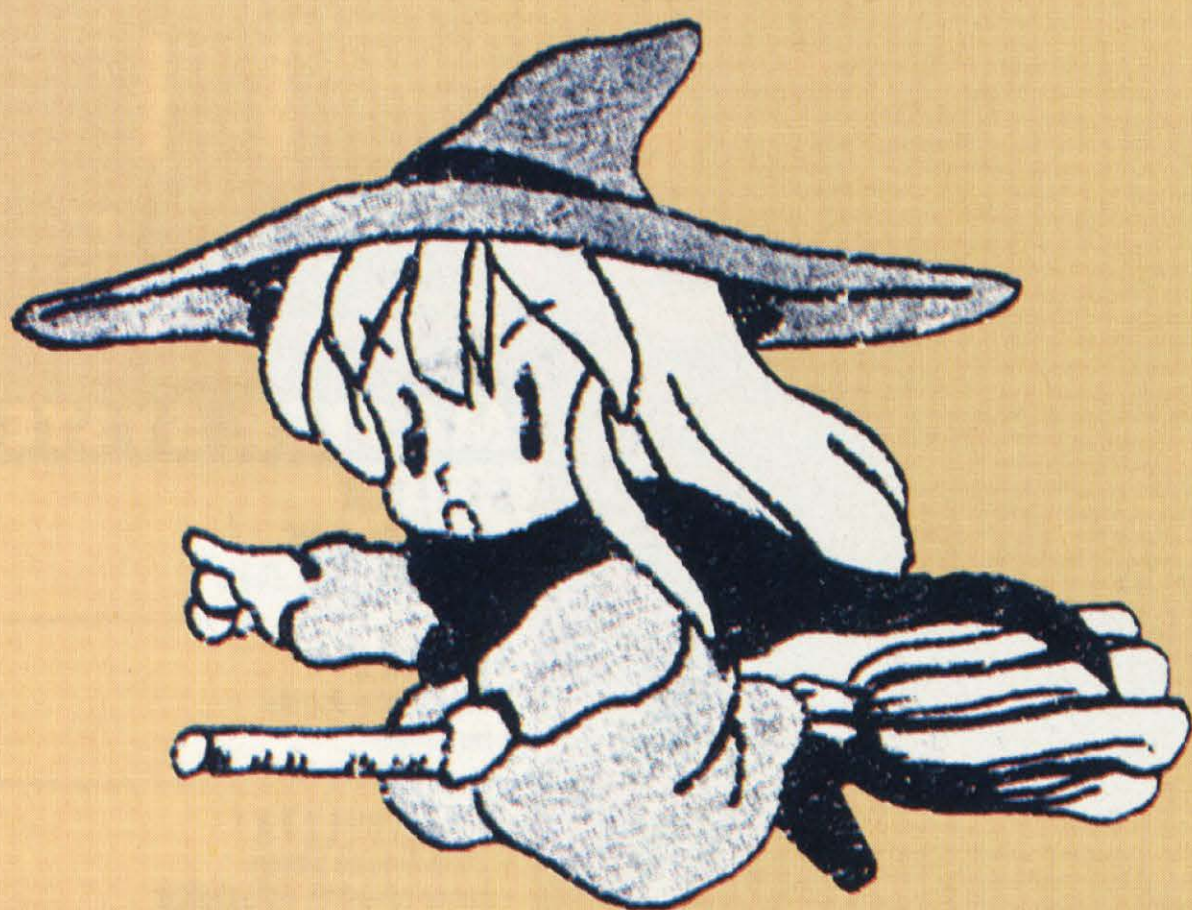
MASTER SYSTEM	
GRAFICA + Incredibile per MS - Con troppi sprite rallenta	82
SONORO + Musicheatte discrete - ma per MS	79
GIOCABILITA' + Immediato da giocare - Azione rallentata dalla grafica	80
IMAGEWORKS	80

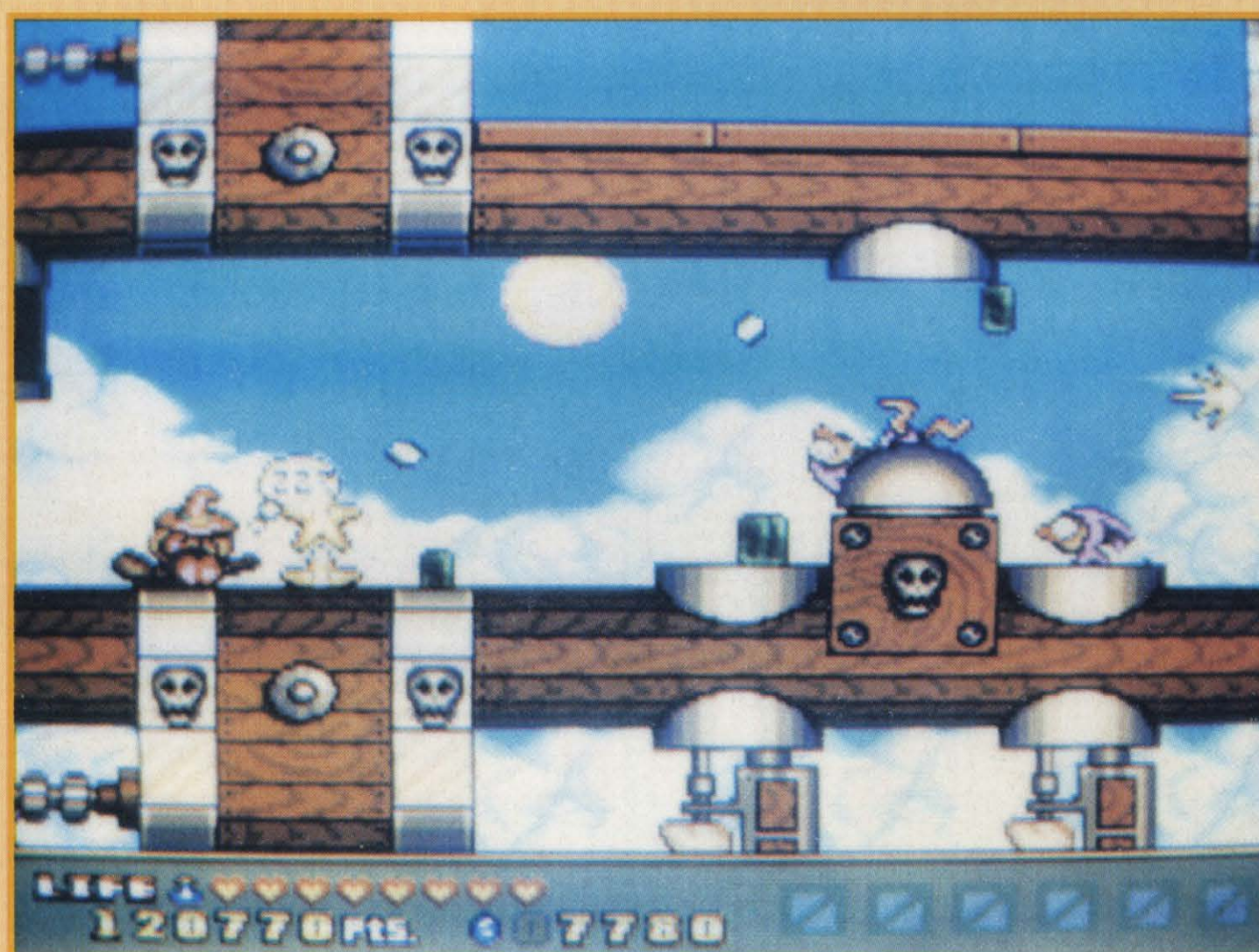
Pensate che siano solo gli esseri umani ad avere il demonietto tentatore? Guardate questo robot di latta che bel consigliere satanico che si ritrova.

Ricordate Jeanny, strega per amore? Beh, qui il discorso è un po' differente.

GIOCATORI	1
LIVELLI	6
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	3

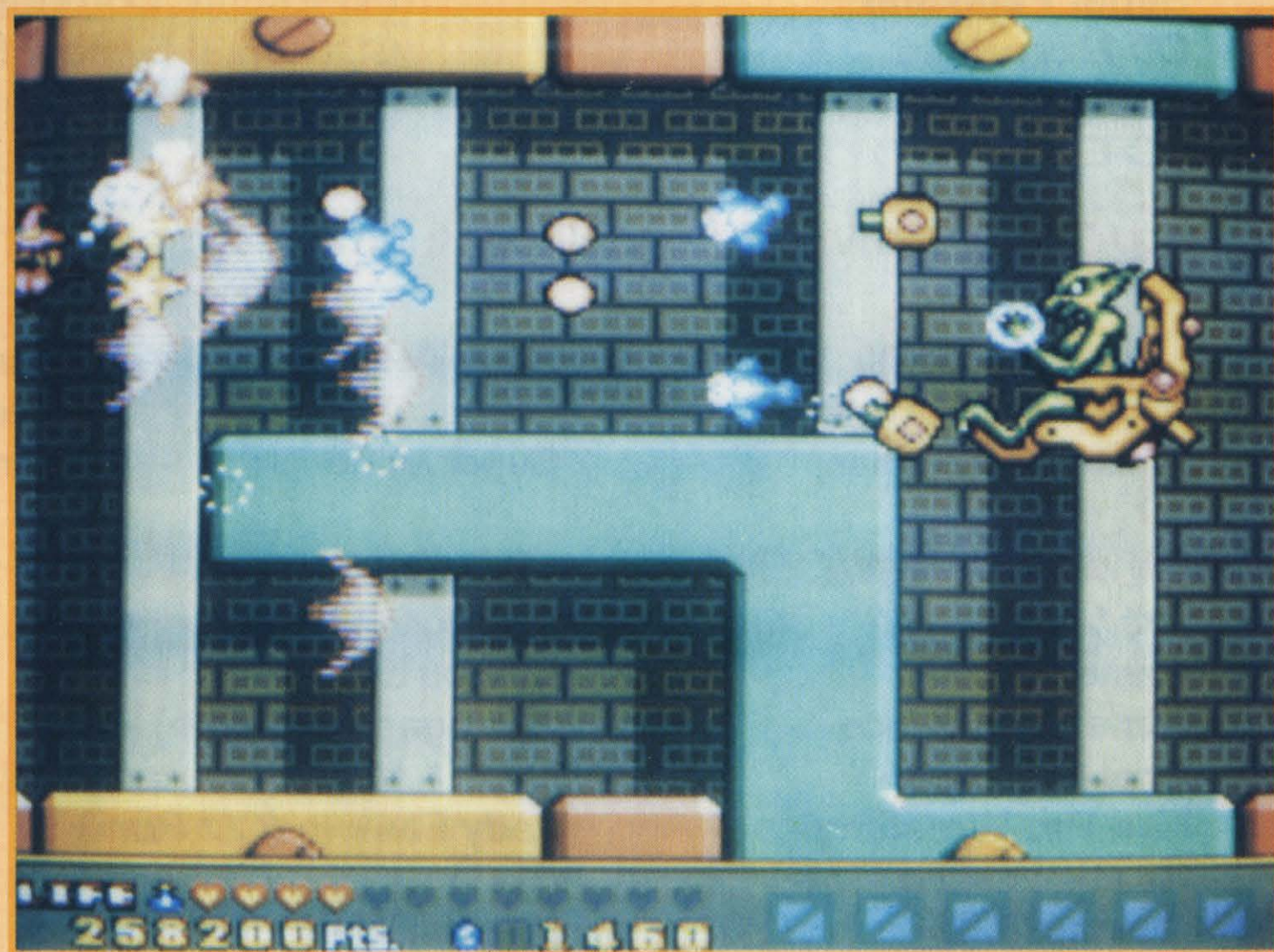
MAGICA

Quanti bambini vorrebbero avere un bis-nonna in gamba quanto quella di July. Pensate che a centoquarant'anni suonati è ancora a capo della confraternita delle streghe irlandesi. Tale confraternita suole accettare un nuovo membro ogni dieci anni ma, considerato il tremendo calo demografico registrato in Irlanda negli ultimi decenni, diventa sempre più difficile trovare nuovi membri. July è perfettamente al corrente delle attività della nonna e trova la prospettiva di diventare una strega decisamente allettante. Purtroppo bisogna riuscire a superare l'immancabile prova d'ammissione a cui, in barba ai favoritismi, viene sottoposta ogni aspirante strega.

La prova di quest'anno vede

La nostra aspirante streghetta schiaccia un pisolino in un momento di relativa calma.

Ecco il penultimo mostrone che i membri della congrega irlandese vi para davanti. Volevo mostrarvi l'ultimo, ma il fondale diventava molto meno interessante e, soprattutto, ho dimenticato di fotografarlo

le cadette alle prese con tutto un mondo magico creato appositamente per la prova e pieno zeppo di creature tenerose da incenerire a colpi di FIREBALL. L'avventura inizia con July a cavallo della proverbiale scopa in un paesaggio composto da giganteschi pezzi presi pari pari da Tetris, in mezzo a teneri conigli bianchi, istrici fucsia e azzurri, scatole cattivissime e uomini di latta. Nel secondo livello, il paesaggio cambia proiettandoci in una foresta incantata in cui oche di plastica fanno il bello e cattivo tempo ai comandi di una cattivissima ghianda assassina. Il terzo livello vi spedisce direttamente nelle "azzurrità del ciel" fronteggiando due enormi barriere lignee cercheranno di ridurvi ad una sottiletta.
Dal quarto livello, le cose cominciano a farsi serie. In un palazzo composto dai pezzi del meccano o giù di lì, vi troverete di fronte a una serie completa di stregoni in tenuta blu, che cercheranno di stordirvi con un cumulo d i note assassine. Particolare menzione merita il mega imbecille mostrone di metà livello e che consiste in un incavolatissimo pesce che sputa con magno sforzo pesantissime palle da cannone. Nel quinto e penultimo livello fanno la loro comparsa i gatti mongolfiera, una versione SD e veramente esilarante di Doraemon. Il sesto (e ultimo) livello della prova bisognerà riscontrarsi con tutte (e dico tutte) le cattivissime creature che stavano a guardia dei livelli affrontati in precedenza e il custode del regno della magia in persona. Vi faranno male, ma voi riuscirete ugualmente a superare la prova, vero?

Giancarlo Calzetta

Se volete avere qualche speranza di sopravvivere all'incontro con questo pigro guardiano di fine livello cercate di sistemare in maniera opportuna le stelline che proteggono la vostra scopa.

L CHASE

Bellissimo il pescione metallico che sputa palle da cannone, vero?

Cattivissimi i pupazzi di neve con tanto di maschera alla Jason. Non perdete tempo a cercarvi il bersaglio, tanto moriranno contemporaneamente.

PC ENGINE	
GRAFICA + Molto ben definita e in stile rotondo + Incredibilmente fluida e veloce	94
SONORO + Tantissimi jingle + Abbastanza divertenti	80
GIOCABILITA' + Immediato e veloce - Forse troppo facile	93
PALSOFT	90

MULTIMEDIA srl

Hardware & Software

Tel. 0586/63.10.22

Fax 0586/63.10.22

C.so Matteotti, 48 - 57023 Cecina (LI)

SEGA MEGADRIVE

Lit. 52.000

Super Shinobi
Batman
Shiiten-Myooh
Insectro
Sword of Sodhan
Yochi
Wrestle Wars
Verytex
Heavy Unit
Arrow Flash
Shadow Dancer
Thunder Force III
Phelios
Final Blow
Ghostbusters
Ringside Angel
Atomic Robokid
Granada
Tetris
Insector X
Soccer

Lit. 62.000

Alien Storm
King of the Beast
Bare Knuckle
Aleste-Musha
Batman
Battle Squadron
Bimini Run
BloockOut
Budokan
Columns
Dick Tracy
DJ Boy
Dynamite Duke
Elemental Master
Eswat : cyber police
F-Z Axis
Fatal Labyrinth
Final Zone
Fire Shark
Flicky
Forgotten Worlds
Ghostbusters II
Gynoug (Wings of War)
Hell Fire
James Pond : Underwater Agent
Last Battle
Magic Prince
Manono-h (Yochi)
Michael Jackson (Moonwalker)
Mickey Mouse
Phelios
Rambo III
Saint Sword
Shove it
Sonic the HedgeHog
Space Harrier II

Lit. 72.000

Darius
Saint Knight
Sonic the HedgeHog
Binimi Run
Manono-h
Midnight Resistance
Valius-III
Magic Princes
Aleste
Tora Tora Tora
Dino Land
Air Busters
Alien Storm
Arcus Odyessy
Alteread Beast
Curse
Hard Driving
Ishido
Klax
Lakers Vs. Celtics NBA
Mega Panel
Strider
Techno Cop
Tiger
Trampoline Terror
Ultimate Qix
Zoom

Lit. 92.000

Darius II
Gaiares
Zero Wing
Raiden Trad
Marael Land
Vapor Trail
Arcus Odyessy
Midnight Resistance
Space Harrier II
Thunder Fox
Valis III

Lit. 112.000

Arous Odissey
Aduonced
Shining & Daarkness
Majong Detective
Super Strategy
China Town
Image Fight
Advanced Daisenkyu
Master of Monsters
Mickey Mouse II
91' Super League
Crack Down
Decap Attack
Devil Crash
Fantasia : Mickey Mouse
Herzog Zwei
Kings Bounty
Legand of Kabuki
Onslaught
Shining in the Darkness
Spider Man
Street Smart
Streets of Rage
The Faery Tale Adv.ture
Turrican
Wardner

2 giochi in uno !!!

Lit. 90.000

Magic Prince+Wonder Boy III
Super Cyclone+Fire Shark
Heavy Unit+Gynoug
Dynamite Duke+Aero Blasters
Verytex+Battle Squadron
Ka.Ge.Ki+Soccer
Moonwalker+Wanda
Bonanaza Bros+Firemustang
Peacock+Tiger Polot
Darius II+Gaiares
Midnight Resistance+Strider
Hyiryu
Daimakaimura+Super Volley Ball
Ka.Ge.Ki+Rambo III

3 giochi in uno !!!

Lit. 110.000

Tiger+Rambo III+Columns
Ka.Ge.Ki.+Tiger
Heli+Daikaimura
Tiger
Heil+Columns+S.Volleyball

4 giochi in uno !!!

Lit. 130.000

Tetris+Klax+Zoom+Megapanel
Final
Blow+Ghostbusters+CyberPolice + Shiten-Myooh
Moonwalker+Batman+Thunder
For-ce III+Tora Tora Tora
Aleste+Dangerous Seed
+WonderBoy III+Heavy Unit
Mickey Mouse+Dynamite Duke
+Shadow Dancer+Magic Princess
Golden Axe+King of Beast+After
Burner II+Air Driver
Raimbow Island+Monaco GP
+Basketball+Aero Blaster
Gynoug+Battle Squadron+Ring
Side Angel+Elemental Master
Dick Tracy+Yochi+Verytex
+Super Air Wolf
Tetris+Peacock III+Alex
Kid+Columus
Sonic+Alienstorm+Saint Sword
+Wrestle Wars
Bare Knuckle+Fire Mustang
+Street Smart+Aero Blaster

5 giochi in uno !!!

Lit. 140.000

Tatsujin+Forgotten World
+Hellfire +Peacock III+Columus

SEGA GAME GEAR

Wonderboy
Shin Kin To
Kinetic Connection
Woody Pop
Psychic World
Magical Taru-out
Pengo
Card Puzzle
Mappy
Skweek
Mickey Mouse
Eternal Legend
World Baseball
Devilish
Hartle Golby
Zan Gear
Waygon Legend
Ryukyu
Wagan Land
Super Golf
Wonder Boy
Monaco GP
Out Run

SUPER FAMICOM

Aerea 88	**129.000**
Actraizers	**117.000**
Final Fight	**140.000**
F-zero	**120.000**
Goemon	**129.000**
Super Mario World	**140.000**
Super Tennis	**140.000**
Pilot Wings	**139.000**
Big Run	**115.000**
Darius Twin	**133.000**
Augusta Golf	**152.000**
Gundam '91	**144.000**
Hole in one	**129.000**
Jerry Boy	**150.000**
Pro Soccer	**144.000**
Super Baseball	**145.000**
Super Ghouls&Ghost	**162.000**

SEGA MEGADRIVE Italiano	Lit. 375.000	***SEGA GAME GEAR***	Lit. 290.000
SEGA MEGADRIVE giapponese	Lit. 295.000	***COMMODORE CDTV***	Lit. 1.150.000
SEGA MEGADRIVE compatibile	Lit. 225.000	***AMIGA 2000***	Lit. 1.340.000
GAME ADAPTER	Lit. 29.000	***DISK BOX*** (10dischi per MegaDisk)	Lit. (telefonare)
NINTENDO SUPER FAMICOM	Lit. 499.000	***AMIGA 500 plus v2.0***	Lit. 790.000

Tutti i prezzi sono IVA COMPRESA !!! Spedizioni in tutta Italia con Corriere Espresso o Posta, isole comprese.

CONTROL YO

BUSTER

GAIARES
per Mega Drive.

Se la difficoltà di questo gioco vi spaventa, grazie al valoroso Gabriele di redazione non dovete avere più paura: infatti seguono alcuni trucchi per questo shoot'em up.

a) Come scegliere il livello da cui iniziare il gioco:

All'inizio della presentazione premete i tasti A, B, C contemporaneamente e Start. Apparirà il menu in cui potete scegliere la lingua (giapponese o inglese), ascoltare le varie musiche nonché decidere il livello di difficoltà, quindi scegliete in "sound test" la colonna sonora 18.

A questo punto, tenendo premuto il tasto A sul joypad 2, uscite dal menu e schiacciate start: voilà il gioco è fatto, infatti dovrebbe essere apparso l'elenco dei 30 (!) livelli di Gaiares.

OUR CONSOLE

RS MIX

SUPER MONACO G.P.
per Master System

Sempre il solito ignoto Sega... ecc. dice che il secondo pad influenza la macchina (spero di aver tradotto correttamente dal termine "caffettiera") della console.

CYBER SHINOBI
per Master System

Un anonimo Segadipendente che passerà al Famicom ci comunica che nel quinto round conviene raccogliere tutte le vite che si trovano, fare esaurire il tempo e ripetere ad libitum il procedimento per veder crescere il proprio parco Ninja.

TENNIS
per Game Boy

Quando siete alla battuta premete il tasto A, aspettate che la palla sia in alto e ripremete A, mancandola clamorosamente! Portatevi lesti sotto la pallina cadente e fatevi colpire da quest'ultima. L'arbitro vi concederà il punto. Grazie ancora a Matteo Oldani di Milano.

FORTRESS OF FEAR
per Game Boy

Emiliano Riba e Matteo Oldani, rispettivamente di Caraglio (CN) e Milano, ci spediscono una serie di strategie da seguire per questo gioco.

Livello 1-0: andate subito a sinistra fino a quando non potrete più proseguire, aspettate la nuvoletta/piattaforma e saltateci sopra. Saltate sul muraglione, dove troverete una vita e una chiave.

Livello 1-2: invece di prenderlo, l'ascensore, saltateci sopra e, invece di andarvene a destra, saltate a sinistra. (La sorpresa che troverete non era svelata nella lettera!)
Per uccidere facilmente il primo mostro portatevi sul gradino più basso e agitate la spada in alto.

Livello 2-0: salite sulla piattaforma-ascensore e, dopo essere arrivati alla massima altezza, saltate verso destra più in alto della porta; troverete così cuori, vite, diamanti, ecc., ecc.

Livello 2-1: per entrare in una stanza segreta seguite la stessa procedura del livello 2-0.

Livello 2-2: all'inizio del livello prendete la chiave, andate verso sinistra fino al muro, saltatelo e continuate a procedere verso sinistra. Entrate nella porta che troverete ed entrerete nel successivo livello.

Livello 3-0: seguite la stessa identica procedura del livello 1-0.

Livello 3-3: alla fine del livello non fermatevi alla prima porta, ma portatevi fino alla seconda, superando le asce rotanti, ed entrate.

CHECKERED TIPS

Visto che tempismo? Abbiamo appena fatto la recensione e già vi presentiamo qualche suggerimento per questo meraviglioso gioco di corse su Lynx. Fatto sta che Paolone si è tanto divertito con Checkered Flag e così si è deciso, in una strappalacrime manifestazione di buona volontà, a darvi qualche suggerimento per questa cartuccia.

1 tanto per cominciare, sceglietevi il percorso WoodLand, in assoluto il più semplice di tutti. Non inserite alcuna avversaria (almeno nelle prime partite) cosicché possiate far pratica con la più assoluta libertà.

2 Dopo qualche partita selezionate l'opzione "tournament". Forse vi sembrerà strano, ma il Lynx non darà alcun problema e vi farà fare un regolare torneo... Senza avversari! Così potrete familiarizzare con tutti i percorsi.

3 Selezionate subito il cambio a 7 marce, è forse il più difficoltoso a gestirsi, ma è quello che offre la ripresa maggiore. Una volta che avrete fatto l'abitudine non potrete più farne a meno.

4 Mettete qualche avversario (tre o quattro) per rendere più affascinante la gara.

5 Cercate di stare SEMPRE in settima, e scalate di una marcia solo affrontando una curva. A metà della medesima, comunque, rimettete la settima che non c'è più pericolo di uscire di pista.

6 Contrariamente a quanto possiate pensare, i percorsi più difficili sono quelli con tanto rettilineo: la macchina acquista parecchia velocità e sarà più difficile affrontare le curve. Tuttavia basta giocare bene col cambio. In questi casi si comprendono tutti i limiti del cambio automatico: dato che non potrete scalare a tempo, andrete molto spesso a sbattere...

7 Calcolate bene gli spazi durante i sorpassi, basta un minimo tocco per provocare uno sbandamento (gli incidenti spettacolari in CF non ci sono, e quasi mi dispiace). Nel caso dovesse capitarvi un testacoda, siate rapidissimi nel rimettere il cambio in prima ed accelerare. Cambiate solo quando il contagiri inizia a segnare rosso.

8 a questo punto potrete giocare contro nove avversari, e in tal caso la pista sarà moooooltо affollata...

WORLD CUP

Andrea Forgani di Forlì ci ha mandato questo bello schema contenente i codici per tutti e dodici i livelli, e ci spiega che in ogni codice composto da cinque cifre, le prime tre indicano il livello, mentre le ultime due la squadra utilizzata dal giocatore (voi). Per esempio se volete giocare la finale usando la squadra francese dovrete inserire 01626.

LIVELLO		SQUADRA	
1°	-----	GERMANY	---13
2°	224--	USA	---31
3°	033--	HOLLAND	---41
4°	530--	JAPAN	---59
5°	363--	FRANCE	---26
6°	172--	CAMEROON	---54
7°	429--	USSR	---17
8°	561--	MEXICO	---72
9°	513--	ENGLAND	---45
10°	971--	SPAIN	---38
11°	086--	BRAZIL	---51
12°	016--	ARGENTINA	---62
		ITALIA	---33

PHANTASY STAR

Dal momento che molti di voi chiedono ogni giorno come arrivare alla soluzione di questo lunghissimo RPG, il caro Gabriele di redazione ha deciso di porre fine ai fiumi di telefonate che ci inondano, scrivendo una volta per tutte come giungere alla fantomatica conclusione.
Cosa avete fatto una volta ucciso Lassic? Vi siete arenati nel dungeon giallo, oppure avete girato per l'ennesima volta i tre pianeti alla ricerca del governatore, senza ottenere risultati e buttando all'aria console e cartuccia? (Niente panico, sono qui io! ndGabriele)
Dunque, per arrivare allo scontro finale con DarkFulz dovete giungere sino in fondo al labirinto giallo, costituito da un vicolo cieco che nasconde una porta. La potrete rivelare solamente volgendo la faccia al muro a metà del corridoio che si trova a sud. Entrando arriverete direttamente allo scontro con il cattivo.

DOVE TROVARE ALCUNI OGGETTI BASE DEL GIOCO:

- **Mirror shield:** si trova sull'isola in mezzo al lago sul pianeta Motavia; utilizzate "search" su uno dei cactus dell'isoletta.

- **Torcia:** cercate su Dezoris nella prima piramide che incontrerete (...quella con le pareti rosse).

- **The nuts (le noci):** La pianta che produce questi frutti vive in un altopiano di Dezoris, che si raggiunge solo perforando i monti che si trovano nella seconda area dopo aver superato il secondo "sottopassaggio" (in parole povere le grotte!) con l'Ice Digger.

- **Prisma:** è in una prigione su Dezoris, raggiungibile solo con la Ice Digger, in quanto è nascosta in mezzo ai monti.

- **Cristallo:** questo purtroppo dovrete cercarvelo da soli, ma posso dirvi che senza di esso è impossibile sopportare i colpi magici di Lassic!

- **Navicella spaziale:** per poterla costruire è necessario che andiate al villaggio in rovina su Palma e recuperiate un robot. Per farlo dovete entrare in una casa e utilizzare la pozione di laconia sui rottami dei macchinari. Una volta trovato l'androide potrete andare dal dottore a Gothic forest.

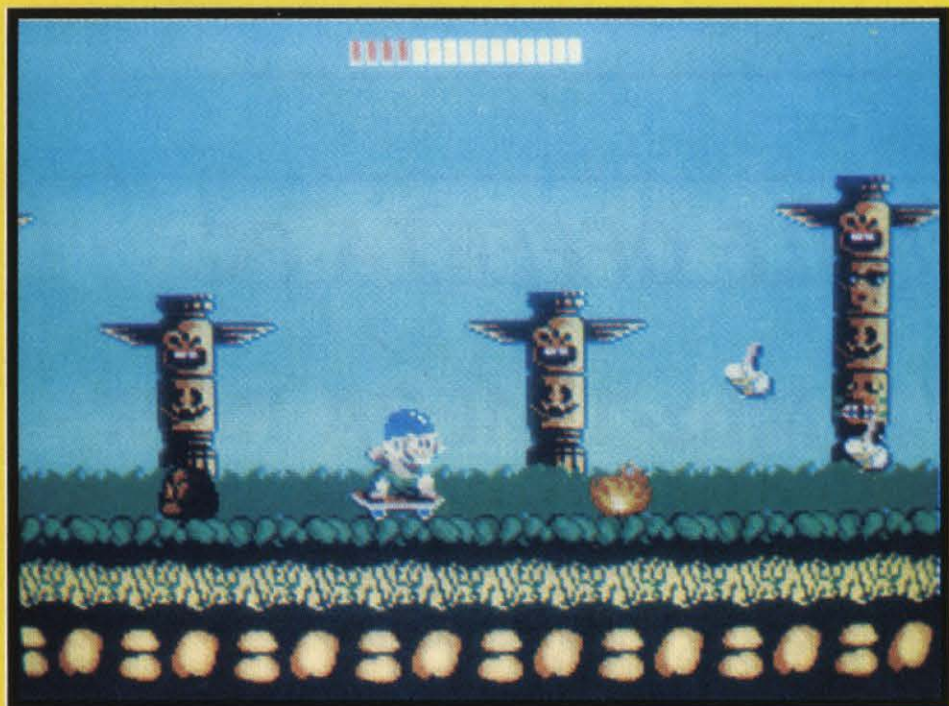
PORTA

IN

CONTROL YOUR CONSOLE

REQUEST

Allora, vi è piaciuta l'idea di istituire questa rubrica? No? Beh, a giudicare dalle richieste di aiuto non si direbbe. Ah, un favore: quando scrivete a CYC Request, per cortesia indicatelo sulla busta, in modo da snellire il nostro lavoro di smistamento. Grazie! E ora passiamo velocemente alle ululanti invocazioni dei videogiocatori di questo mese.

Sebastiano De Sabbata di Codroipo (è giusto così?) vorrebbe emulare Carl Lewis in "Mystic Defender" per Mega Drive. Infatti, alla fine del secondo livello, c'è un salto in lungo "troppo lungo" per lui. Allora ha deciso di "saltare" tutto il livello: c'è Carletto in linea? Beh, allora mandaci un aiuto per Sebastiano!

Francesco Bergamin, dalla provincia di Padova, avrebbe bisogno di conoscere trucchi per "Spellcaster" e "Alien Syndrome" per il suo Master System.

Da Milano, **Vittorio Zanicotti** ci informa di avere un po' di problemi con "alcuni" giochi per Lynx, ovvero: "Rygar", "Road Blaster", "Vindicator", "Soccer" (?), "Zarlor Mercenary", "Gauntlet" e "Rolling Thunder". Intanto che aspettiamo che arrivino alcune risposte, caro Vittorio, ho già fatto catturare Paolone (l'uomo del Lynx) per legarlo saldamente ed eventualmente torturarlo per estorcergli più informazioni possibile.

Giuseppe Iuliano di Napoli richiede informazioni urgenti a proposito di quattro giochi per Master System che rispondono ai nomi di: "Space Harrier", "World Soccer", "Operation Wolf" e "Moonwalker".

Katia Mordini (ma allora le LETTRICI esistono! NdAlex-JH) di Sesto Fiorentino chiede aiuto contro un fantomatico "The Ninja" su Master System.

Siccome non abbiamo modo di aiutarlo noi, inseriamo in questa pagina anche **Gabriele Caroli** (o meglio solo le sue richieste), che ci chiede di informarlo su alcuni ed eventuali trucchi riguardanti i giochi "Secret Command", "Global Defense" e "Wonderboy" per... Master System

"Alien Storm" e "Revenge of Shinobi" per Mega Drive ci chiedono aiuto contro **Dario Capellini** di Piacenza. O forse viceversa? Beh, comunque sia, mandateci trucchi sia per che contro le due suddette cartucce.

Il Game Boy (Nintendo) di **Marco Gagliardi** rischia di finire prematuramente i propri giorni in Terra a causa dei maltrattamenti subiti. Dice infatti che se non faremo terminare il gioco "Gargoyle's Quest" a Marco, gli si potrebbero asciugare i cristalli liquidi.

Emiliano Riba, dopo averci fornito alcuni suggerimenti per "Fortress of Fear", ammette di non essere onnipotente e chiede aiuto per superare il quinto (!) livello.

Così anche questo mese finisce CYC, non molto ricca, ma lo sforzo per la rivista di Natale ci ha prosciugato, e avevamo bisogno di un po' di pausa. Mi auguro non ce ne vogliate per ciò, e aspettiamo con impazienza le vostre lettere, di aiuto o di richiesta, per questa rubrica fatta da voi.

CONSOLIAMOCI

Ricordatevi di indirizzare i vostri annunci a CONSOLEMANIA - c/o Xenia Edizioni - Rubrica CONSOLIAMOCI - Casella Postale 853 - 20101 Milano. Non dimenticate di introdurre nella busta la fotocopia di un vostro documento nel caso vogliate la pubblicazione del numero telefonico, mentre per il solo indirizzo non ce n'è bisogno. Un ultima raccomandazione: non inviateci dieci volte lo stesso annuncio nello steso mese, rischiamo di pubblicarlo anche noi più di una volta nello stesso numero togliendo spazio agli altri lettori.

Vendo **NINTENDO (NES)** più 12 giochi, Guanto interattivo Power Glove (anche sepratamente). Tel. 0742/61266. Andrea.

Compro e vendo **CARTUCCE del GAME BOY** a metà prezzo. Scrivete a: Emiliano Riba - Via Montessori, 10 - 12023 Caraglio (CN) - Tel. 0171/817266.

Scambio e vendo i seguenti titoli per **MEGA DRIVE**: Sonic, Streets Of Rage e Last Battle. Turata Fabio - Tel. 02/5471708.

Vendo **LYNX** con 7 giochi, tra i migliori a 300 mila lire trattabili.
Vendo **MEGA DRIVE** (6 mesi di vita), più 11 giochi, più joypad, più Arcade Power Stick a metà prezzo: 650 mila lire trattabili. Beppe Amato - Tel. 081/5781775.

Vendo per **MEGA DRIVE** 13 cartucce in perfette condizioni. Cedo anche per **PC ENGINE**, Legend Of Hero, Tonma e Splatter House. Telefonare dalle 14 alle 21, Luca - 051/948119.

Cambio gioco **LYNX** Roadblasters con altra Game Card Lynx. Telefonare dopo il 19 e chiedere di Fabrizio allo 02/6460251.

Compro **CARTUCCE** per Console **PC ENGINE**, anche **SUPERGRAFX** usate, possibilmente in buono stato e in Liguria. Simone Senarega - Via Cogorno, 8/4 - 16043 Chiavari (GE).

Cerco **CONTATTI** con ragazzi per scambio giochi per **SUPER FAMICOM** e **MEGA DRIVE**. Alessandro Ballanti - Via Gramsci, 84 - 60035 Jesi (AN).

Vendo per **SEGA MEGA DRIVE** alcuni titoli a lire 40 mila. Per **SUPER FAMICOM** a 70 mila. Per **NINTENDO** a 35 mila. Per **SEGA MASTER SYSTEM** a 30 mila. Se acquistate più di un gioco alla volta vi faccio prezzi speciali. Samarati Enrico - Via Biancardi, 23 - 20075 Lodi (MI).

Vendo **SEGA MEGA DRIVE** più 5 cartucce a 500 mila lire. Vendo per **NES** Faxanadu e Metal Gear a lire 50 mila l'una. Chiedere di Marco allo 0432/294968.

Cambio Alien Storm per **MEGA DRIVE** per Gynoug. Telefonare a Vittorio allo 0439/302972.

Cedo **MASTER SYSTEM** con 3 cartucce, 2 joypad, cavo scart, in ottime condizioni a lire 350 mila trattabili o in cambio di un MEGA DRIVE. Valerio Miceli, telefono 011/9424819, ore pasti. (Scusa se mi intrometto nell'annuncio, Valerio, ma mi sembra un po' pretenzioso chiedere un MD in cambio di un MS!!! NdS).

Vendo Nintendo **SUPER FAMICOM** con una cartuccia, come nuovo a un prezzo da concordare. Telefonare dopo le 16 allo 039/6957091 e chiedere di Francesco.

Scambio e vendo cartucce per **GAME BOY**. Leonardo Cappuccio, telefono 0332/511185.

POSTA CONSOLE

Insomma, cosa volete, mi hanno incastrato un'altra volta, come sempre del resto, e sono ancora qui a rispondere alle vostre lettere. Niente male, però: di posta ne arriva sempre moltissima, ed è davvero dura leggere tutte quelle miriadi di cose che scrivete, ma del resto questo è l'unico momento in cui noi Redattori possiamo avere un rapporto con voi lettori, possiamo scambiarci idee e opinioni, scannarci, picchiarci (a parole), confrontarci e conoscerci. Ben venga dunque la posta, anche se è birichina come quella di questo mese.

CHI HA INCASTRATO MASSIMILIANO CASTALDI?

Ma che bravi!!!
Siete riusciti a incastrarmi un'altra volta! Come sarebbe a dire, come?
Per ogni video gioco che ho avuto c'era una vostra rivista pronta per aiutarmi nell'acquisto dei giochi! Devo farvi i miei più onesti complimenti, migliorate sempre, ma ho da porvi alcune domande:
1) Prima di arrivare alla domanda vorrei ricordarvi che ho anche un Amiga 500 oltre che un Mega Drive ufficiale. Appena acquistata la console sono corso a casa, o aperto il pacco, ho inserito Altered Beast e, orrore, grafica discreta ma un sonoro schifoso! Sono rimasto così deluso che volevo riportarlo indietro ma poi mi si è accesa una lampadina, sono andato a prendere le cuffie e ho provato con quelle: risultato altrettanto deludente.
Quando ho acquistato il Mega Drive sapevo di doti superlative sia grafiche, sia sonore, e la domanda è questa: perché il sonoro da me fin'ora ascoltato è così scarso? Troppi fruscii, troppo rumore di fondo. L'unico che si salva è Sonic!
E perché impegnare due canali per ottenere un suono di fondo (batteria, per esempio) e così rinunciare a un altro strumento?
2) Non so bene se esistono sviluppatori europei per il Mega Drive, visto che i giapponesi non si impegnano molto.
3) Gradirei moltissimo una vostra pubblicazione con tutte le caratteristiche tecniche delle varie console.
4) Perché in America c'è la mania di cambiare nomi alle console?
5) Che differenza c'è a livello hardware tra il Mega Drive Giochi Preziosi, quello giapponese e il Genesis?
6) Le cartucce sono hardware o vengono classificate come software?
7) Cosa è in grado di fare il chip grafico del Mega Drive; sulla scatola c'è scritto che il MD fa grafica da bar e sonoro stereo! A me 'sti cavoli non vanno bene, almeno nel manuale di Amiga sono andati più nel dettaglio.
8) Un'altra cosa; ho il 1845 della Commodore e voglio attaccarci il Mega Drive ma dalla porta RGB. It's possible? Dalla presa video ci riesco!
9) Infine, date le notizie giuste riguardanti il Mega CD. Avete scritto che sovracampiona 8 volte. Ma che!?!

Chi vi ha scritto è Max castaldi, di Roma

Allora, tanto per cominciare inizio subito dalla domanda 1. Se hai ascoltato bene l'Amiga ti renderai conto che ha molto più fruscio questa del Mega Drive. Il caso di Altered Beast a me non è parso poi così grave e ti farei ascoltare su Amiga dei brani tratti da giochi che sembrano più delle correnti d'aria che dei motivi musicali. Comunque sia il sonoro sul Mega Drive è buono anche se non può eguagliare quello del cd perché i campionamenti vengono fatti a frequenze inferiori, come del resto quelli fatti su Amiga, e quindi non aspettarti di più; a questo pro vorrei rispondere alla domanda 9 comunicandoti subito che il campionamento ottuplo esiste eccome, ed è un modo per migliorare la qualità sonora di un CD pur restando bassa la frequenza di campionamento. Esiste anche su alcuni CD Player dell'ultima generazione.
2) Di programmatori europei ne esistono eccome, e poi i giapponesi non mi sembrano affatto così... incapaci!
3) Appena avremo la sicurezza di pubblicare tabelle VERE, ci prodigheremo per farlo!
4) La mania americana di cambiare i nomi dipende da moltissimi fattori. Il marketing, per esempio, è uno di questi, ma anche il copyright di alcuni marchi registrati. La Fiat Ritmo, per esempio, in America si chiama Strada perché Ritmo è il nome di una marca di preservativi! Magari anche Mega Drive!
5) A livello hardware non vi è nessuna differenza tecnica, solo che la console giapponese ha uno slot per le cartucce diverso da quella europea o americana per evitare il mercato parallelo delle cartucce giapponesi che non si possono inserire nelle console europee... ma esistono gli adattatori! L'uscita PAL o NTSC dipende esclusivamente dalla frequenza della corrente che riceve la console: 50 o 60 Hertz.
6) Le cartucce sono da classificarsi come software!
7) Ti risponderemo quando avremo fatto le tabelle con le schede tecniche.

8) E' possibilissimo. Basta acquistare o farsi fare un cavo SCART, TTL-RGB.
E questo è tutto: contento? Grazie per i complimenti, ci fanno sempre molto piacere. Riscrivici quando avrai cambiato idea sul Mega Drive...

COMINCIANO LE BATTAGLIE: SUPER FAMICOM CONTRO MEGA DRIVE?

Carissima Redazione di Consolemania, sono un fortunato possessore di un Sega Mega Drive. Ho accettato molto positivamente l'uscita di una rivista dedicata solo alle console. Vi scrivo per elogiarvi del bel lavoro fatto, sia come recensione sia come impostazione grafica. A questo proposito, perché non mettete un semaforo con i colori verde, rosso e giallo vicino al cartello del voto? A me sembra una buona idea (e magari anche un vigile!) (Sì, una bella vigilessa... magari! NdS).
Leggendo la vostra rivista ho tirato un respiro di sollievo (Victor respira vivo), infatti dall'uscita del Super Famicom ogni rivista non ha fatto altro che propinarci schede tecniche sulle capacità di questa macchina (per altro ogni volta c'era un particolare diverso e sballato).
Bhe, aspettiamo a esaltare questa macchina quando le sfrutterà veramente queste sue capacità nascoste (che la Nintendo dall'uscita del SF non ha fatto altro che sbattere in faccia a mezzo mondo).
Fin'ora sono pochi i giochi che veramente meritano di essere programmati e giocati sul SF, perché i programmatori si limitano a mettere su schermo qualche sprite gigante e a "stordire" il videogiocatore con innumerevoli canali stereo di musica ed effetti vari (che la Nintendo ringrazi la Sony, altrimenti...).
I tanto decantati chip di rotazione sono stati utilizzati, per ora, solo da due giochi (Hyper Zone è il terzo, capirai!).
Certo, ci vuole tempo, ma non vorrei che la Nintendo se la prendesse comoda perché crede di non aver nessun rivale. A parte, alcuni programmi per SF sono veramente belli, ma questo mio attacco è dovuto al fatto che non voglio che una macchina del genere venga sprecata e inoltre il prezzo delle cartucce non è certo a buon mercato, in media 149 mila lire.
Molte persone, dopo il lancio del SF, avevano già dato per morto il Mega Drive, bhe, questa volta il ritorno dei morti è stato più massiccio del previsto. Redattore X: "Com'è possibile che questa piccola macchina possa vincere? E' tecnicamente impossibile!".
Proporrei di aggiungere (magari ci avete già pensato o lo avete già fatto) una Top Ten dei migliori giochi per console, votato da noi lettori, da confrontare con quelle giapponesi. Bhe, la mia top ten per MD è:
1 Sonic
2 Streets Of Rage
3 Out Run
4 Golden Axe
5 Strider
6 Ghouls'n Ghosts
7 Super Monaco GP
8 Castle Of Illusion
9 John Madden Football
10 E.A. Hockey
A questo punto non mi rimane che salutarvi, e non vi preoccupate, siete i migliori.

Mr Tizio e Alf

P.S. Spero che sia riuscito a far scattare una nuova polemica fra possessori di Super Famicom e Mega Drive.

Intanto grazie per i complimenti, come sempre ci fanno molto piacere. Per quanto riguarda la questione dei semafori ti ringraziamo per l'idea ma ci sembra un po' macchinosa, e poi cosa significa giallo, rosso e verde? Così, così, brutto e bello? E il vigile a che cosa serve? A dare le multe a chi gioca male?
La classifica verrà fatta... devi solo avere un po' di pazienza perché di cose se ne stanno muovendo davvero molte.
Per quanto riguarda invece la diatriba fra Super Famicom e Mega Drive, non mi pare che la tua lettera sia sufficientemente dentro il problema per poterla far scaturire. Spero solo che qualche lettore colga lo spunto per dare il suo giudizio in proposito, ma io sono un po' contro le stupide diatribe... meglio essere tutti fratelli, no? Sia bianchi, sia neri, sia gialli, sia rossi. Evitiamo i razzismi, almeno su Consolemania!
Ah, una curiosità: anch'io ho cominciato con un MSX, anzi, prima avevo un Colecovision... ma tu eri troppo piccolo, allora.

SOLO GIOCHI D'IMPORTAZIONE?

Cara Redazione di Consolemania, devo farvi i miei complimenti per la cura della rivista, e poi era ora che qualcuno ci pensasse.
Ma veniamo a noi. Io sono un possessore di Mega Drive e purtroppo ho notato anche su Consolemania ci sono più recensioni di giochi d'importazione che quelle destinate al mercato italiano tramite l'azienda distributrice Giocheria (è un errore, Marco, l'Azienda che li distribuisce è la Giochi Preziosi, che si serve anche del circuito Giocheria. NdS).
Una mia richiesta, come quella penso di molti altri possessori di Console, è quella di vedere sì pubblicate recensioni anche di giochi import, ma anche di vedere uno spazio dedicato ai videogiochi reperibili nei negozi normali.
Spero con questa lettera di essere venuto incontro a molti possessori di Mega Drive, e con questo vi saluto e vi rinnovo i complimenti per la rivista.

Marco Tombesi, Roma.

Ancora complimenti... Grazie! Intanto prendo spunto da questa lettera per parlarvi dei giochi d'importazione parallela che normalmente non trovate nei negozi "normali". Ormai il mercato delle console si sta espandendo moltissimo e società importatrici di software per computer come Leader, CTO e Softel hanno già iniziato a commercializzare cartucce per vari formati di console che potrete trovare nei negozi che normalmente vendono videogiochi. Questo tipo di software contiene quasi sempre istruzioni in italiano e non è da considerarsi parallelo. Alcuni negozi, invece, importano per conto proprio cartucce dal Giappone o dall'America vendendole ai propi clienti e commercializzandole per corrispondenza al resto dell'Italia. Negozi di questo tipo si trovano in grandi città come Milano, Torino, Roma, Varese e non si tratta di catene italiane (come invece avviene per Giocheria). In effetti i due mercati esistono e noi tendiamo a recensire i giochi che potete trovare nei negozi di giocattoli o di videogiochi normali, senza dovervi rivolgere a importatori paralleli che vendono per corrispondenza, anche perché torno a dire che non tutti abitano a Milano, Roma, Torino o paraggi di queste città. Comunque, poiché molti titoli giapponesi sono veramente interessanti e sappiamo che per il momento non verranno mai importati dalle grandi società distributrici, abbiamo deciso di recensire anche questi, ma assolutamente non solo questi. Così siamo sicuri di venire incontro a tutti: consolari sfegatati e tranquilli giocatori.

Ci vediamo come ogni giorno su Italia 7 alle 13 e 45 circa. Ciao a tutti, Stefano Gallarini.

ENTRA IN GIOCO CON....

SEGA™

Master System™

PAC-MANIA™

Una delle conversioni coin-op più divertenti che si siano mai viste. Simpatici personaggi in mezzo ad intricati labirinti.

TECMAGIK™

TOYS®

LEADER

CADARIO

È UN'ESCLUSIVA: LEADER DISTRIBUZIONE SRL - VIA MAZZINI 15 - 21020 CASCIAGO - VA - ITALY - TEL. 0332/212255 - FAX 0332/212433